メガ・CD専用
MEGA CD
ダンジョン・マスターII スカルキープ
Dungeon Master II
SKULLKEEP
1 PLAYER
BACK UP RAM
SEGA MOUSE

CONTENTS

スカルキープの伝説 ------ 1
ゲームの目的 ------------ 1
ゲームを始める ---------- 2
コントロールパッドの使い方 ---- 3
勇者の選択 -------------- 5
勇者を見極める ---------- 7
ゲーム画面の説明 -------- 9
勇者のコントロール ------ 11
攻撃の仕方 -------------- 14
魔法の使い方 ------------ 16
持ち物画面の説明 -------- 18
勇者の持ち物 ------------ 21
魔法のマップ ------------ 22
ショップでの買物 -------- 26
ゲームのセーブ/ロード ---- 27
16人の勇者 -------------- 28
魔法の一覧 -------------- 30
旅立ちのマップ ---------- 32

『ゲームを始める前に』

このゲームは、MEGA－CDおよびWONDER MEGAに内蔵されているバックアップRAMを100ブロック使用します。バックアップRAMが正常に使える状態であることを確認してから、ゲームを始めてください。

バックアップRAMの状態の調べ方、初期化およびデータ消去の方法については、ハード本体の取扱説明書をお読みください。

また、ディスクのセット、取り出しや、起動、終了の方法などは、ハード本体の取扱説明書をよく読んで、正しくご使用ください。

スカルキープの伝説

何年か前、高度魔法工学の識者たちは、異世界の探検を計画し、“ゾーリング”という装置を製作した。この装置は“ボイド”と呼ばれる空間を通って異次元世界へ人を送り込むというものであった。

しかし、ゾーリングの試運転の時、彼らは大変に狂暴な“存在”の襲撃を受けた。それは恐ろしい体験というばかりでなく、この世の未来をも暗示するような恐怖を感じさせるものであった。計画はすぐに中断され、ゾーリングは解体され、丘の上にそびえ立つスカルキープ城に封印された。

数年後・・・・

辺境の駐屯地に派遣されたばかりの若き兵士トーハム・ゼットは、ある日、奇妙な緑色の玉がどこからとも現れて、スカルキープ城に向かって一直線に飛んで行くのを目撃した。トーハムは、ゾーリングの計画に参加していた叔父ミリウスから聞かされた、恐怖の“存在”のことを思い出した。

運命の導きなのか偶然か、月族の女族長の死に行き会った彼は、彼女から大変なことを教えられたのだった。それは、異世界にいるはずの、あの“存在”がボイドを通って、こちらの世界へ入り込もうとしていると言うのだ。その上、族長は次のようにも言った。

「あの悪魔の機械を直して、ボイドに入り、ヤツがこちらの世界へ来る前に、向こうの世界でヤツを倒すのです。ひとりでは無理よ。仲間を集めて・・・・」

ゲームの目的

あなたは、主人公であるトーハム・ゼットです。そして、スカルキープ城に眠る機械「ゾーリング」を修復、稼働させて異次元世界へ渡り、こちらの世界を侵略しようとしている暗黒の王を阻止するのです。

ゲームを始める

①MEGA－CDおよびWONDER MEGA本体に「ダンジョンマスターⅡ スカルキープ」のCD－ROMをセットし、本体の電源スイッチをオンにしてください。
②画面の指示に従って行くと、ゲームが起動してタイトル画面となります。
この時にSTARTボタンを押すと、タイトル画面をパスします。
③タイトル画面の後にサインポスト型のメインメニュー画面となります。
カーソルを「New」「Resume」のいずれかの文字に合わせてAボタンを押してください。

・New　　：ゲームを最初から始めます。
・Resume：セーブデータをロードし、ゲームの続きを行います。

＊ハード本体のコントロール画面からゲームを起動する方法もあります。
（本体の取扱説明書参照）

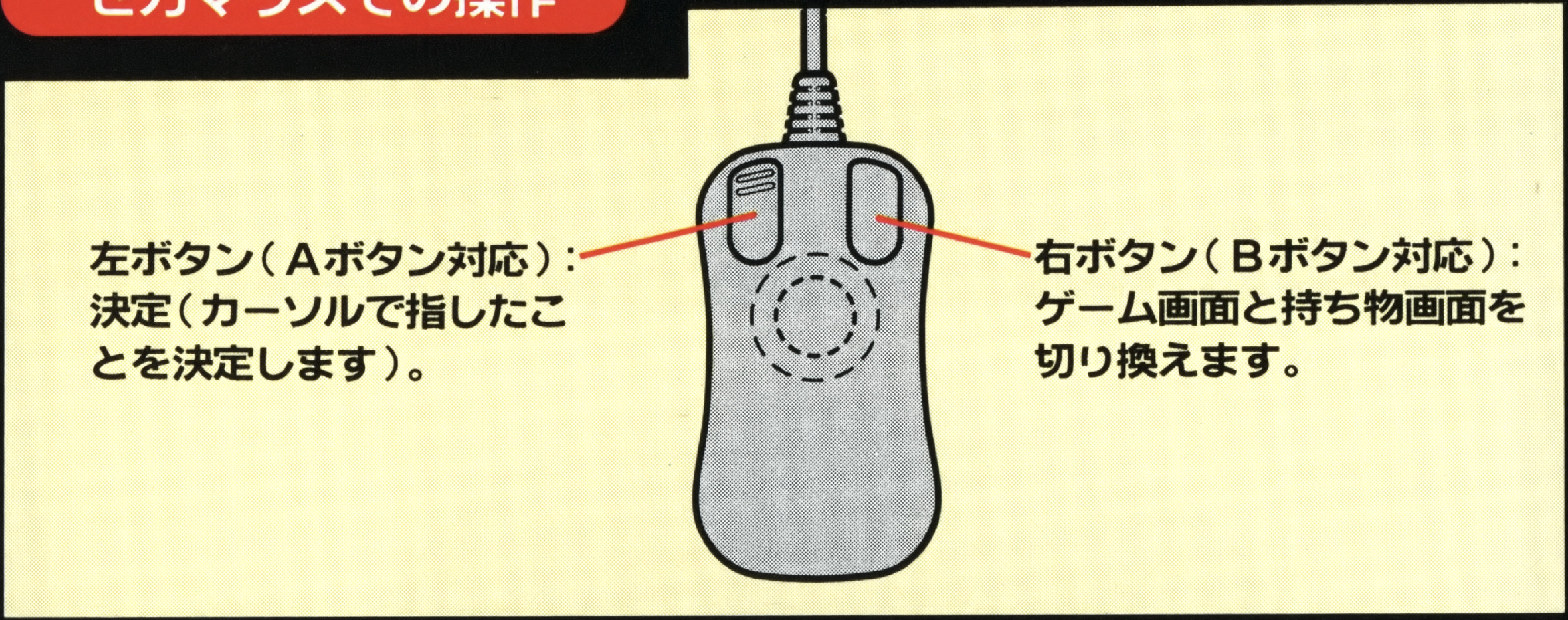
コントロールパッドの使い方

基本となる操作

方向ボタン　：カーソルの移動（カーソルを上下左右に動かします）。
Aボタン　　：決定（カーソルで指したことを決定します）。
Bボタン　　：ゲーム画面と持ち物画面を切り換えます。
Cボタン　　：Cボタンを押したまま方向ボタンでパーティー（勇者たち）が移動します。
STARTボタン：ゲームの中断（再び押すことで解除できます）。

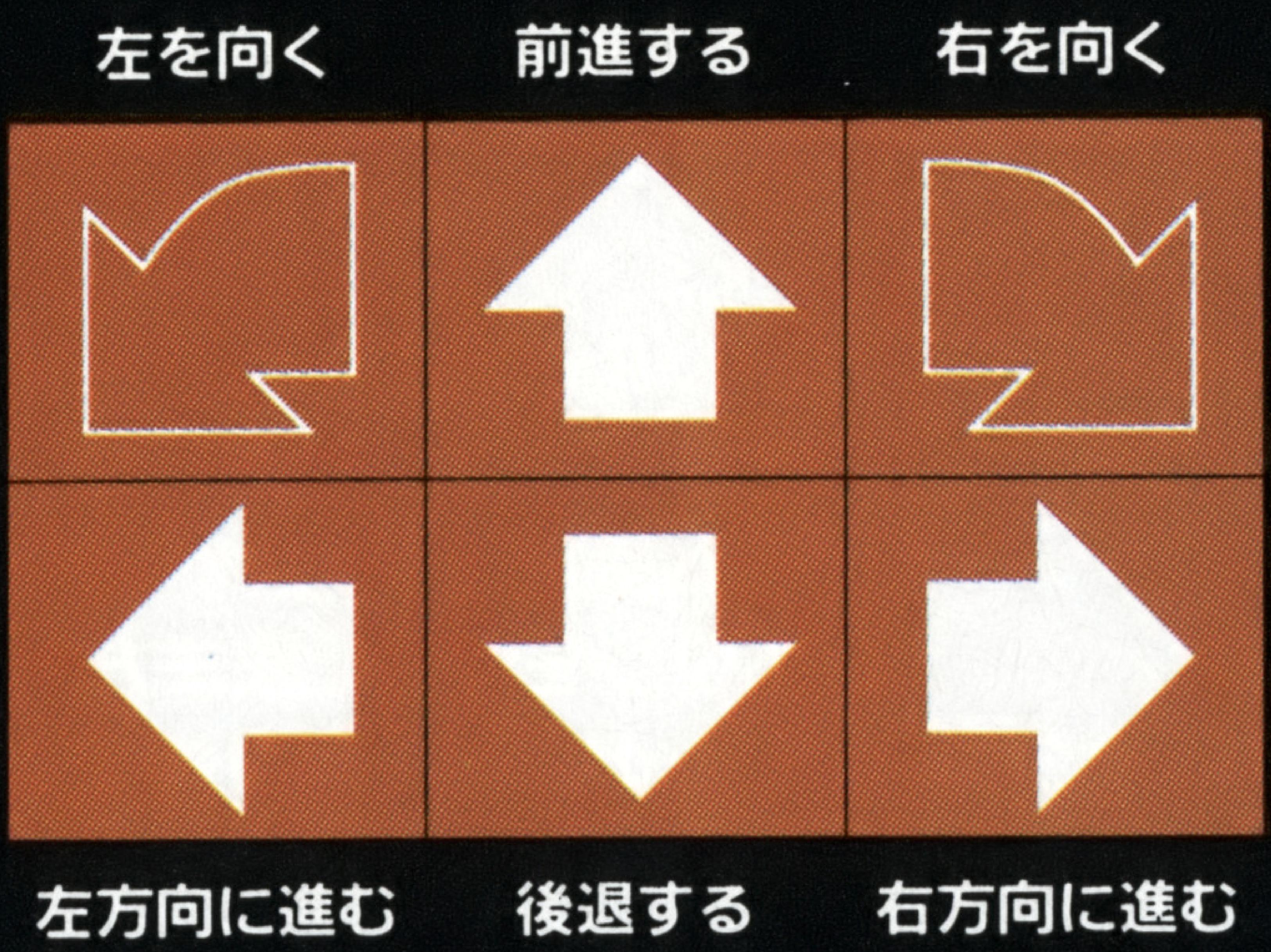
＊6ボタンパッドのX・Y・Zボタンには対応していません。
＊ascii pad MD-6には対応していません。

セガマウスでの操作



＊ゲームを一時中断したい時には、セガマウスのポインターを画面左下の端にもっていきクリックします。ゲームを再開するには、画面のどこかをもう一度クリックします。
＊セガマウスを使用する場合は、電源を入れる前に、コントロール端子2に接続してください。

パーティーの移動



①アイコンでの移動

画面右下の矢印アイコンにカーソルを合わせてAボタンを押します。

②方向ボタンでの移動

Cボタンを押したままで、方向ボタンを押します。この時、方向ボタンの上下で前進後進をし、方向ボタンの左右では左右への方向転換をします。
方向ボタンで横に移動(アイコンの⇦ ⇨)することはできません。

勇者の選択

このゲームの主人公トーハム・ゼット、つまり、あなたが最初にすべきことは、これからあなたの仲間となる勇者の選択です。メインメニューで「New」を選ぶと、あなたは洞窟の入口にいます。洞窟の中には、勇者たちがコールドスリープ装置で眠っています。

ここであなたは、３人までの勇者を選び出し、パーティーを構成しなければなりません。そのメンバーたちが、あなたの誘導により、冒険をするのです。

勇者選択の手順

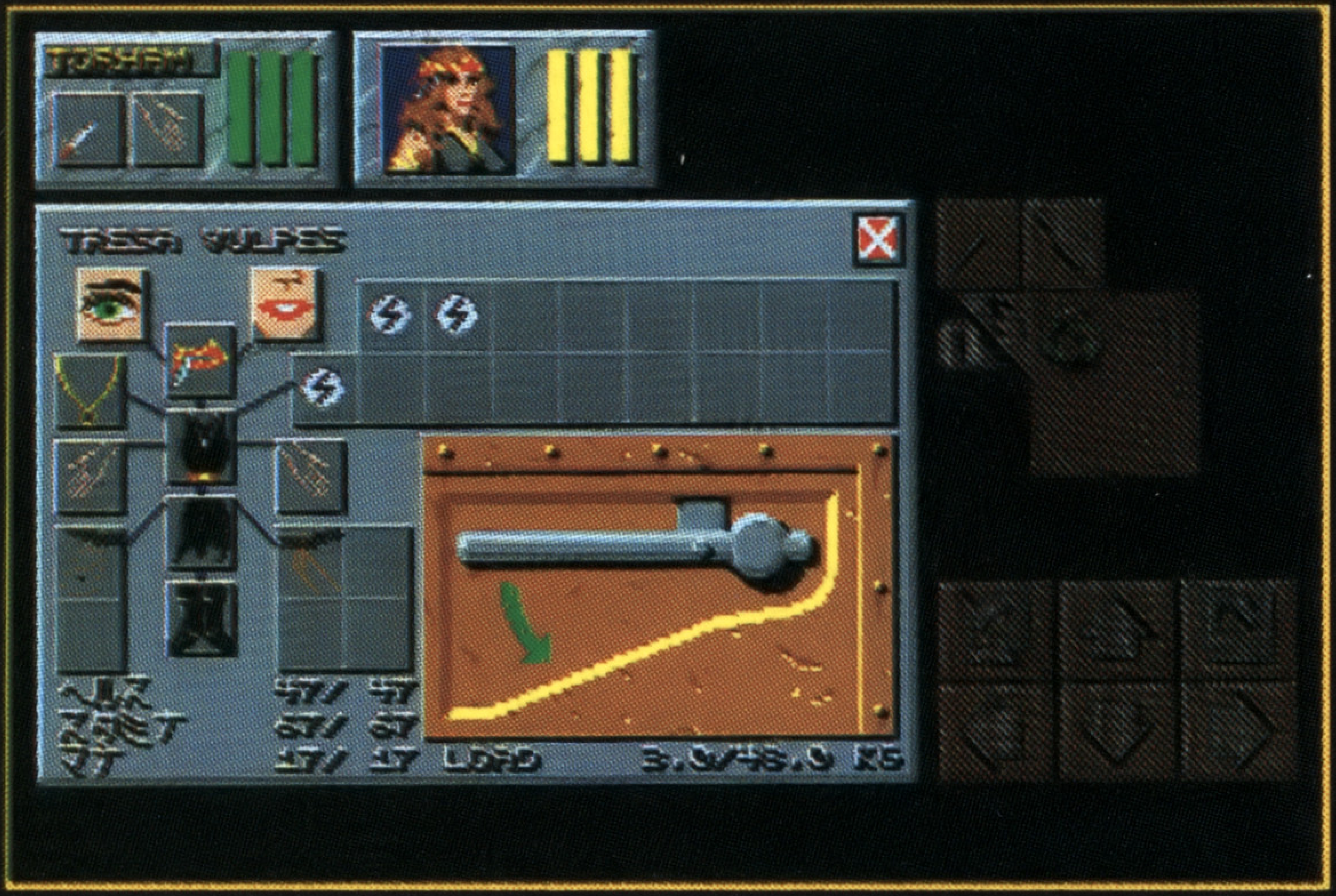
①洞窟内の移動

洞窟内を進んで勇者が眠っている装置の前に立ちます。

②勇者の能力を見る

カーソルを勇者の顔に持って行き、Ａボタン押すと勇者の選択画面となります。画面左上の目の部分にカーソルを合わせてＡボタンを押すと、その勇者のさまざまな能力値を見ることができます。

（詳しくは「勇者を見極める」Ｐ．７参照）



〈勇者の選択画面〉

〈勇者の能力値画面〉

③勇者を眠りから解く

画面中央下にあるレバーにカーソルを合わせてAボタンを押すと、勇者は冷凍から解き放たれ、あなたのパーティーのメンバーとなります。

メンバーにしたくない場合には、画面右上の☒にカーソルを合わせてAボタンを押すか、Bボタンでこの画面を抜け出します。

④次の勇者を選ぶ

これまでと同じ手順で、勇者を３人まで選択します。一度、メンバーとした勇者を変更することはできません。勇者の能力を良く確かめて、パーティーを構成してください。

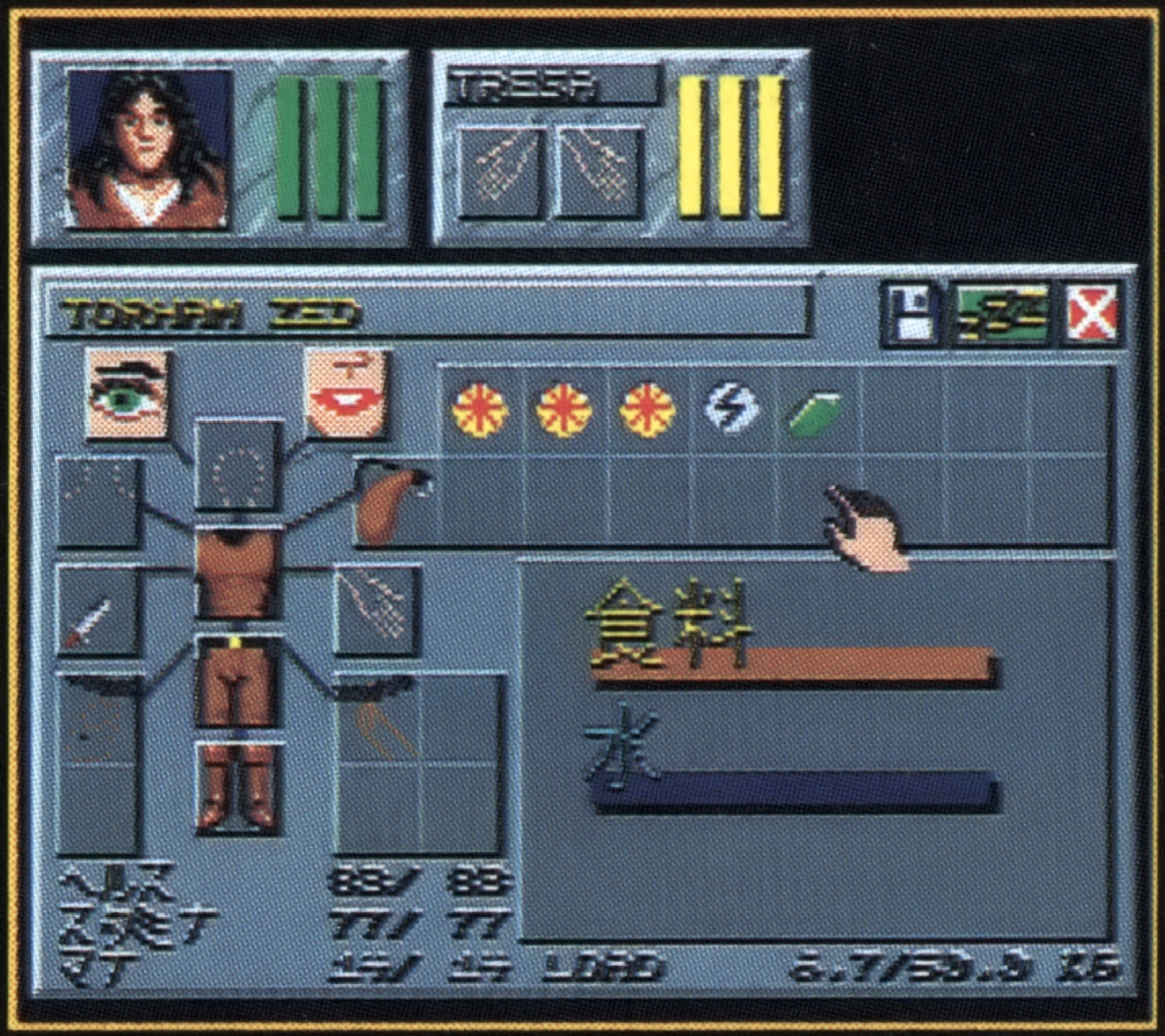
⑤冒険への出発

勇者の選択が終わったら、いよいよ過酷な冒険への出発です。洞窟内の梯子を上がり、次の場面へと進みます。

梯子の上り下りは、梯子にカーソルを合わせてAボタンを押してください。階段は通常の移動で上り下りができます。

勇者を見極める

勇者の体力特性値



勇者は、「ヘルス」「スタミナ」「マナ（魔法のエネルギー）」の３つの体力特性値を持っています。それぞれの特性値は、画面左下に、「現在の数値／最大値」で表わされています。また、最大値は経験を積むことで増やすことができます。

ヘルス	肉体的な強さを示します。 この値が０になると、勇者は死んでしまいます。
スタミナ	精神的な強さを示します。 この値が最大値の半分以下になると、勇者の全体的な能力が低下します。
マナ	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示します。

ロード／LOAD

画面右下に、「勇者が今持ち歩いている荷物の重量／その勇者が持つことのできる最大重量」を表します。この最大重量は、経験の蓄積で増加します。

能力に見合った重量以上の荷物を持つと、パーティーの歩く速度が低下します。

勇者の特殊能力

■４つの特殊能力

勇者はみな、４つの職業に代表される特殊能力を備え、それらの能力は15の階級で表されます。持ち物画

面の目の部分にカーソルを合わせてAボタンを押し続けている間中、画面に能力が表示されます。

戦士 FIGHTER	大型の武器を操る能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
忍者 NINJA	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
魔法使い WIZARD	戦闘において魔法の力を自在に操ることができます。
僧侶 PRIEST	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他様々な治療を行ないます。

1 NEOPHYTE ﾈｵﾌｧｲﾄ	2 NOVICE ﾉｰﾋﾞｽ	3 APPRENTICE ｱﾌﾟﾚﾝﾃｨｽ	4 JOURNEYMAN ｼﾞｬﾆｰﾏﾝ	5 CRAFTSMAN ｸﾗﾌﾄﾏﾝ
6 ARTISAN ｱｰﾃｨｻﾞﾝ	7 ADEPT ｱﾃﾞﾌﾟﾄ	8 EXPERT ｴｷｽﾊﾟｰﾄ	9 <‹ MASTER ﾛｰ･ﾏｽﾀｰ	10 □ MASTER ｳﾑ･ﾏｽﾀｰ
11 = MASTER ｵﾝ･ﾏｽﾀｰ	12 ◇ MASTER ｲｰ･ﾏｽﾀｰ	13 ≻ MASTER ﾊﾟﾙ･ﾏｽﾀｰ	14 ⊿ MASTER ﾓﾝ･ﾏｽﾀｰ	15 ARCH MASTER ｱｰｸ･ﾏｽﾀｰ

※数字が大きくなるに従い、レベルも高くなります。

■特殊能力を形成する６つの能力特性

また、画面には、さらに細かい６つの能力特性が表示されています。それぞれの能力値は「現在の能力値／最大値」で表示されます。

強さ STRENGTH	値が高いほど武器による攻撃力が高くなり、重い鎧など身に着けられる物も増えます。
機敏さ DEXTERITY	値が高いほど武器などの取り扱いや、敵の攻撃をかわすことが上手くなります。
知恵 WISDOM	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
生命力 VITALITY	値が高いほど怪我の治りが早く、また、傷つきにくくなります。
耐魔法力 ANTI-MAGIC	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
耐火力 ANTI-FIRE	火に対する抵抗力を表わします。

ゲーム画面の説明

❶プレイヤーの視点

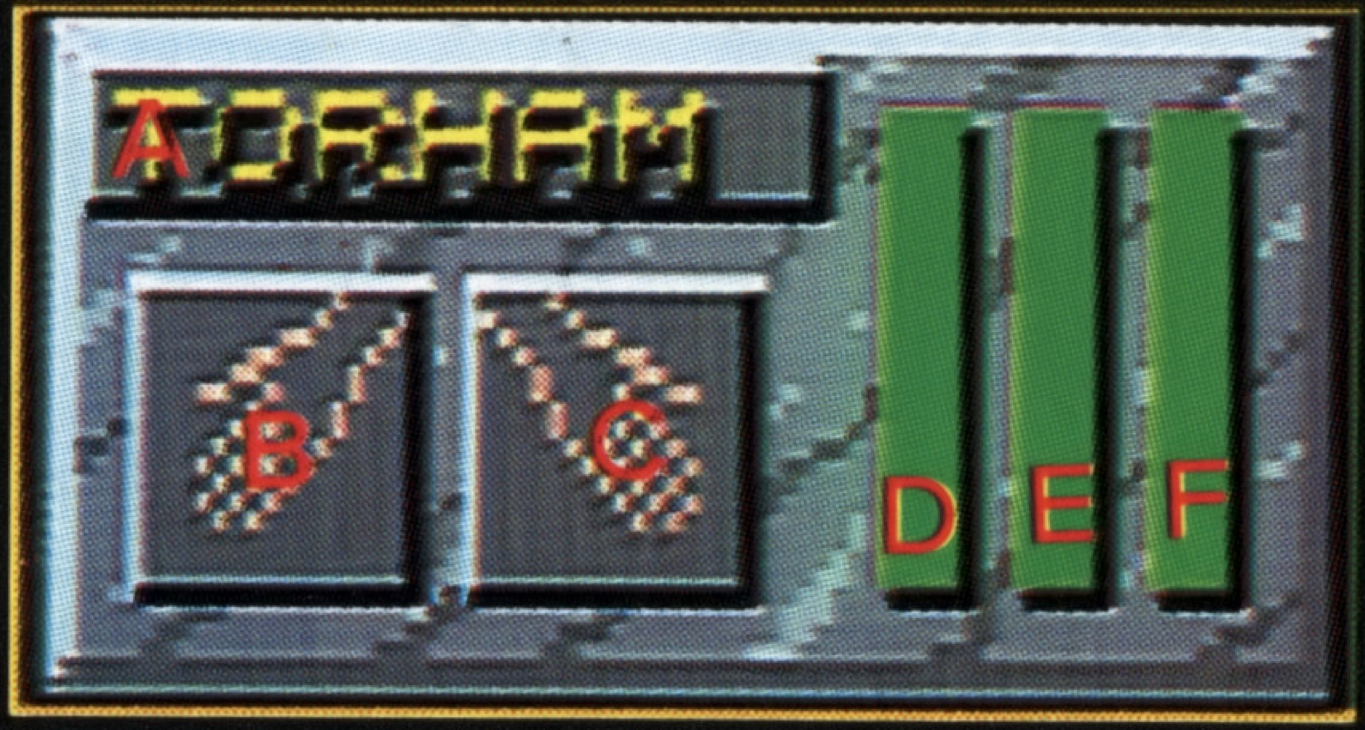
パーティーの前方の様子が映し出されています。

❷リーダーの手

この手の形のカーソルは、リーダーの手と考えてください。リーダーの手は、物を拾ったり、投げたり、または器具を操作することができます。（詳しくは「勇者のコントロール」P．11参照）

❸勇者の情報

画面上部に並んだ４つの枠の中に、それぞれの勇者の名前と、体の調子と、手に何を持っているかが表示されています。



（A）名前　リーダーの名前は黄色で表示されます。
（B）右手　物を持つと持ち物が表示されます。
また、ケガをすると枠が赤くなります。
（C）左手　物を持つと持ち物が表示されます。
また、ケガをすると枠が赤くなります。
（D）ヘルス　体が傷つくとヘルスは下がり、０になると死んでしまいます。

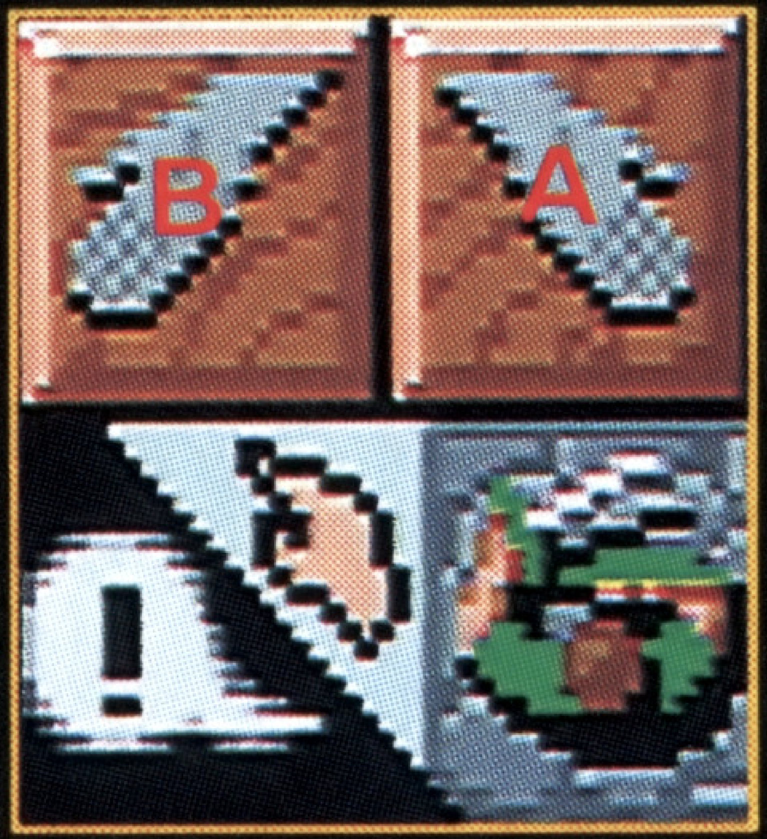
（E）スタミナ　スタミナが下がると、持てる荷物の量が減ります。
（F）マナ　　　魔法を使うと下がります。

３本の棒グラフの色は、パーティーの配置図上のメンバーの色と同じになっています。

❹パーティーの配置

これは、パーティーを上から見たところを表わした図です。メンバーの配置は、大変に重要なポイントです。例えば、剣を使うキャラクターは、敵に近い位置でないと、剣が敵に届かないということになってしまいます。
配置の変更は、配置変更したいメンバーにカーソル合わせAボタンで持ち上げて、配置先へ持って行き、Aボタンで下に置きます。

❺リーダーの印



手のマークはリーダーを示します。リーダーを変更したい場合は、リーダーにしたいメンバーのグレイの三角にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

❻攻撃の手（攻撃の準備）

（A）は左手、（B）は右手を表します。勇者が武器を持つと、その物が表示されます。攻撃をする時には、この部分にカーソルを合わせてAボタンを押して攻撃の準備を行います。（詳しくは「攻撃の仕方」P．14参照）

❼魔法の準備

魔法を使いたい時に、この部分にカーソルを合わせAボタンを押して、魔法の準備を行います。（詳しくは「魔法の使い方」P．16参照）

❽パーティーの移動

６つの矢印アイコンの１つにカーソルを合わせAボタンで、パーティーの移動と方向転換をします。↙と↘の矢印は、その場を動かずに90度向きを変えます。⇧と⇩は、１歩前進と１歩後退。⇦と⇨は、向きを変えずに左右に１歩ずつ移動するという印です。

勇者のコントロール

手の形をしたカーソルは、リーダーの手を表しています。リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物ですから、さまざまな行動をとることができます。

物を拾う／捨てる

物にカーソルを合わせＡボタンを押すと、その物を拾うことができます。目に見えている物でも遠くにあるものは、そこまで移動しなければ取ることはできません。

物を持ち、その物の形となっているカーソルのままＡボタンを押すと、物を捨てることができます。

物をしまう

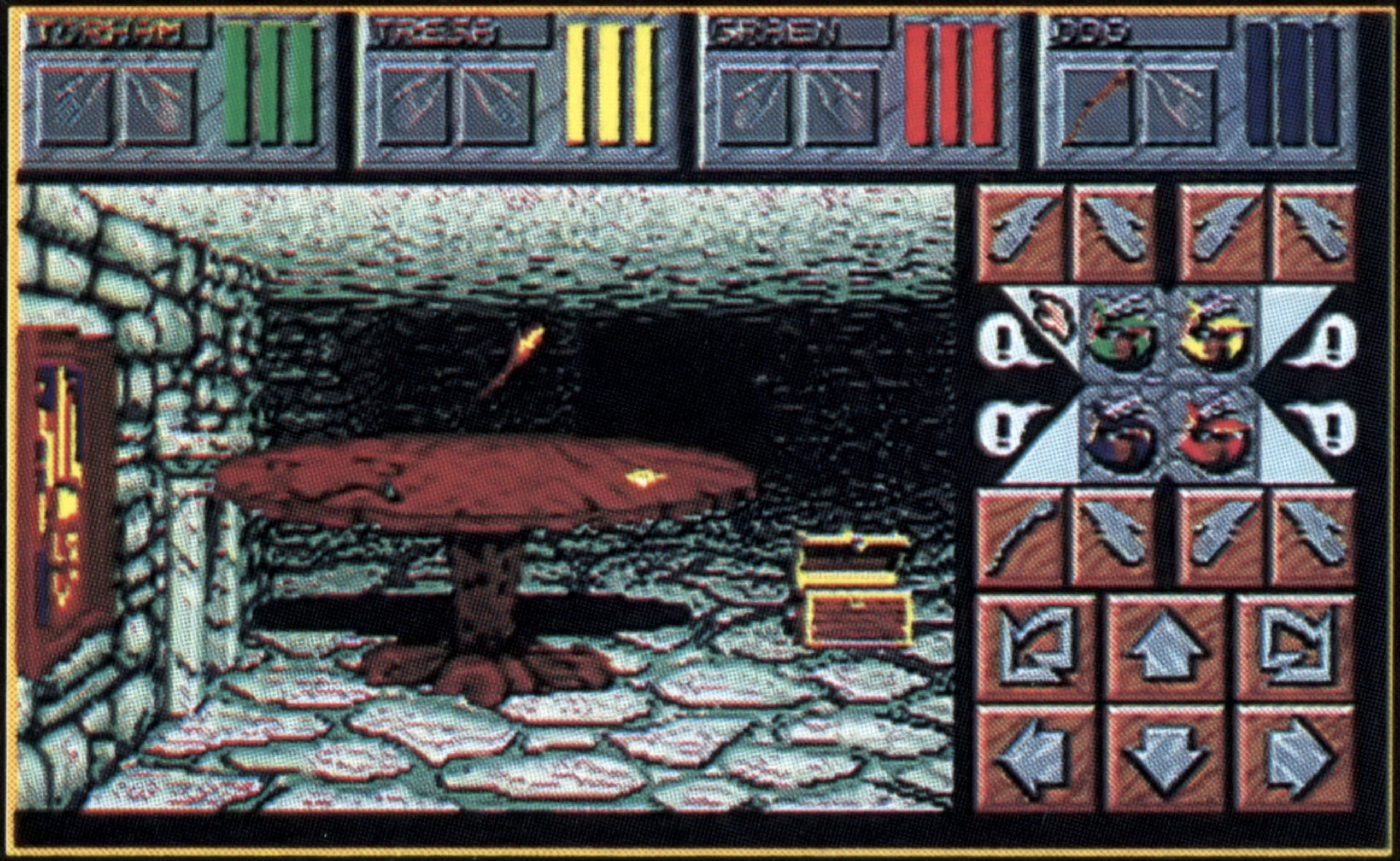
拾った物を持ち歩くためには、物を、持ち物画面にしまう必要があります。物を持ったカーソルを、勇者の情報部分の名前か手に持って行き、Ｂボタンを押すと持ち物画面となりますので、そこで物をしまうことができます。

物を持ったカーソルを、勇者の体力を表す棒グラフの部分に合わせてＡボタンを押せば、わざわざ持ち物画面を出さないで、物をしまうことができます。

物の出し入れの操作は、ゲーム画面、持ち物画面どちらでも同じです。

物を勇者に持たせる

物を持ったカーソルを、勇者の情報部分の右手か左手に合わせＡボタンを押すと、勇者に物を持たせることができます。手で使える物を持つと、攻撃の手（「ゲーム画面の説明」Ｐ．９参照）に、その物（手で使えるもの）が表示されます。

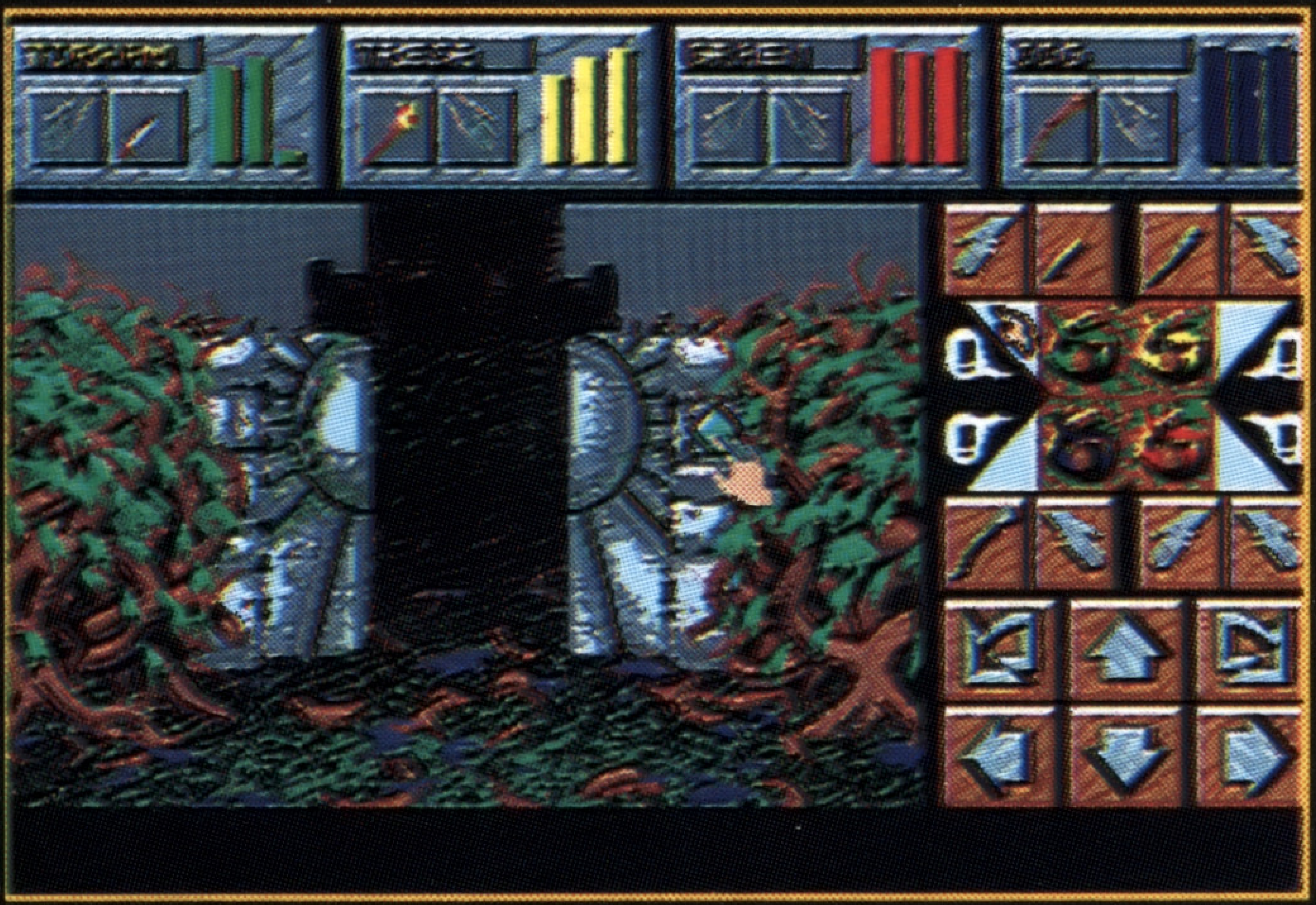


物を投げる

物を持ち、目の高さまで持ち上げ、Aボタンを押すと、物を遠くへ投げることができます。

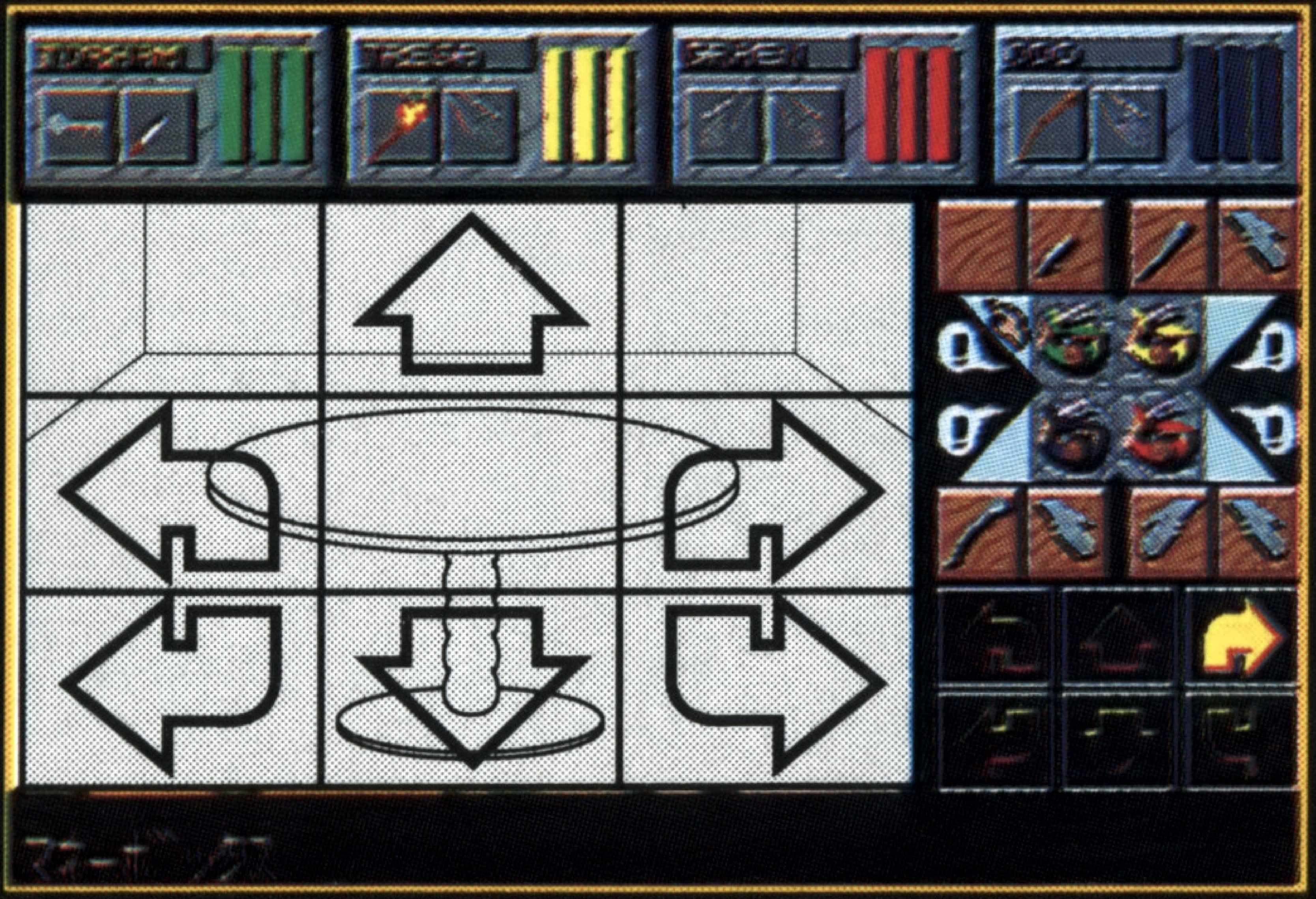
器具を操作する

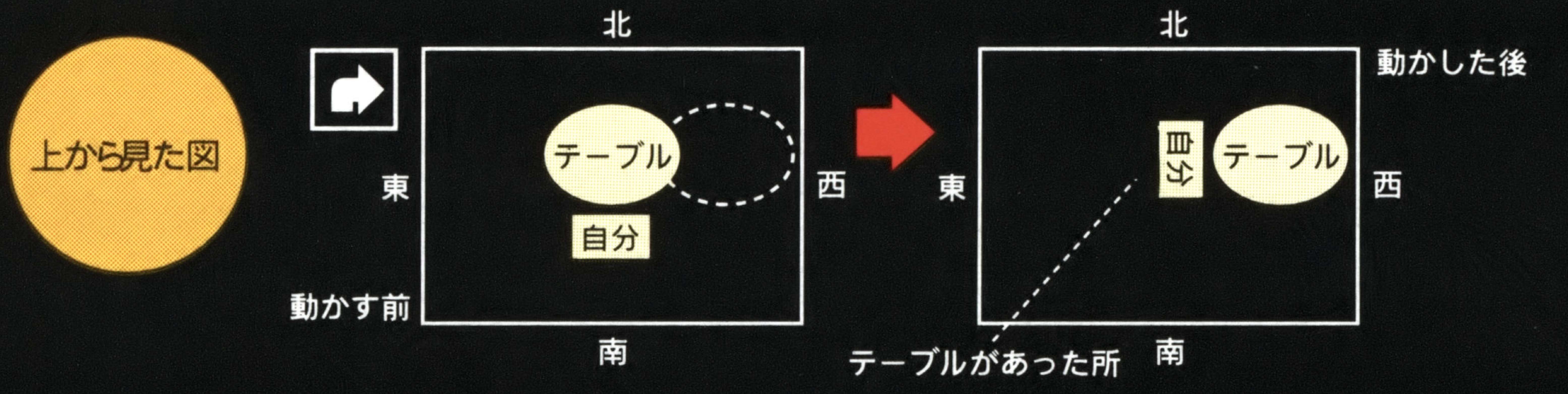
レバーを動かしたり、ボタンを押したりといった、さまざまな器具の操作をすることもできます。壁に取り付けられた器具を操作する時は、その前に立ち、器具にカーソルを合わせてAボタンを押します。離れた位置からは操作できません。また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。その時は、手に鍵を持ち、それを器具のところへ持って行ってからAボタンを押してください。

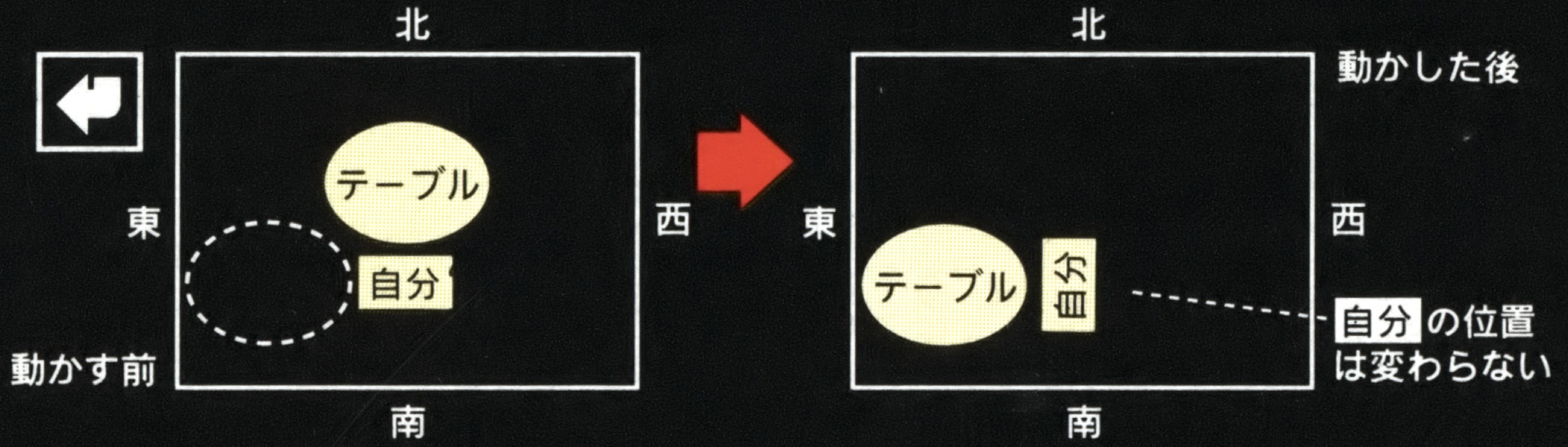


物を動かす

ゲーム中、テーブルなどの大きな物を動かすことができます。動かしたい物にカーソルを持って行きAボタンを押します。次に、動かしたい方向の方向ボタンを動かすと、画面右下の矢印アイコンがオレンジになり、ここでAボタンを押すと、その方向に物が移動します。このとき、パーティーも物と一緒に移動することに注意しましょう。

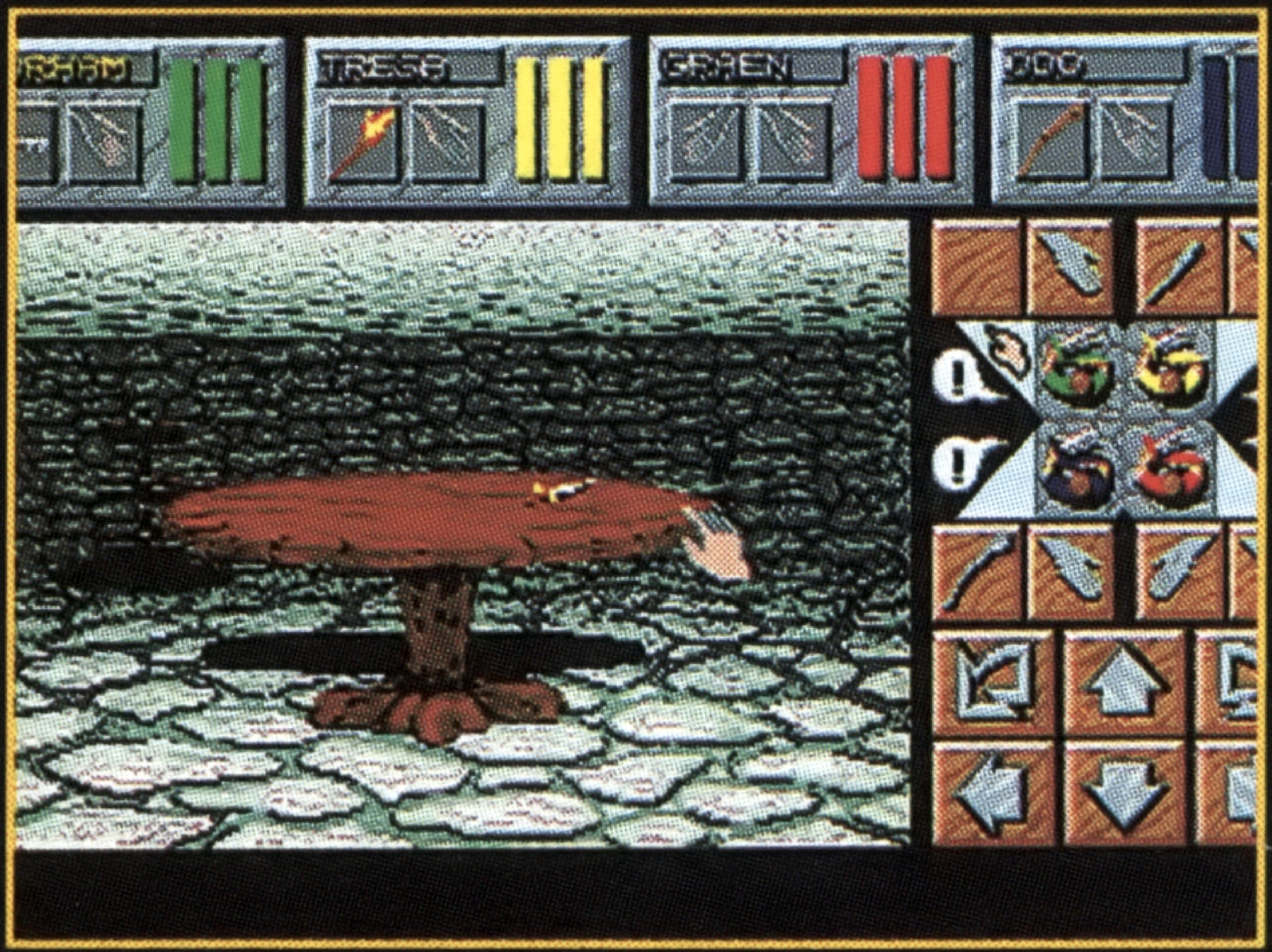






物の取り扱い

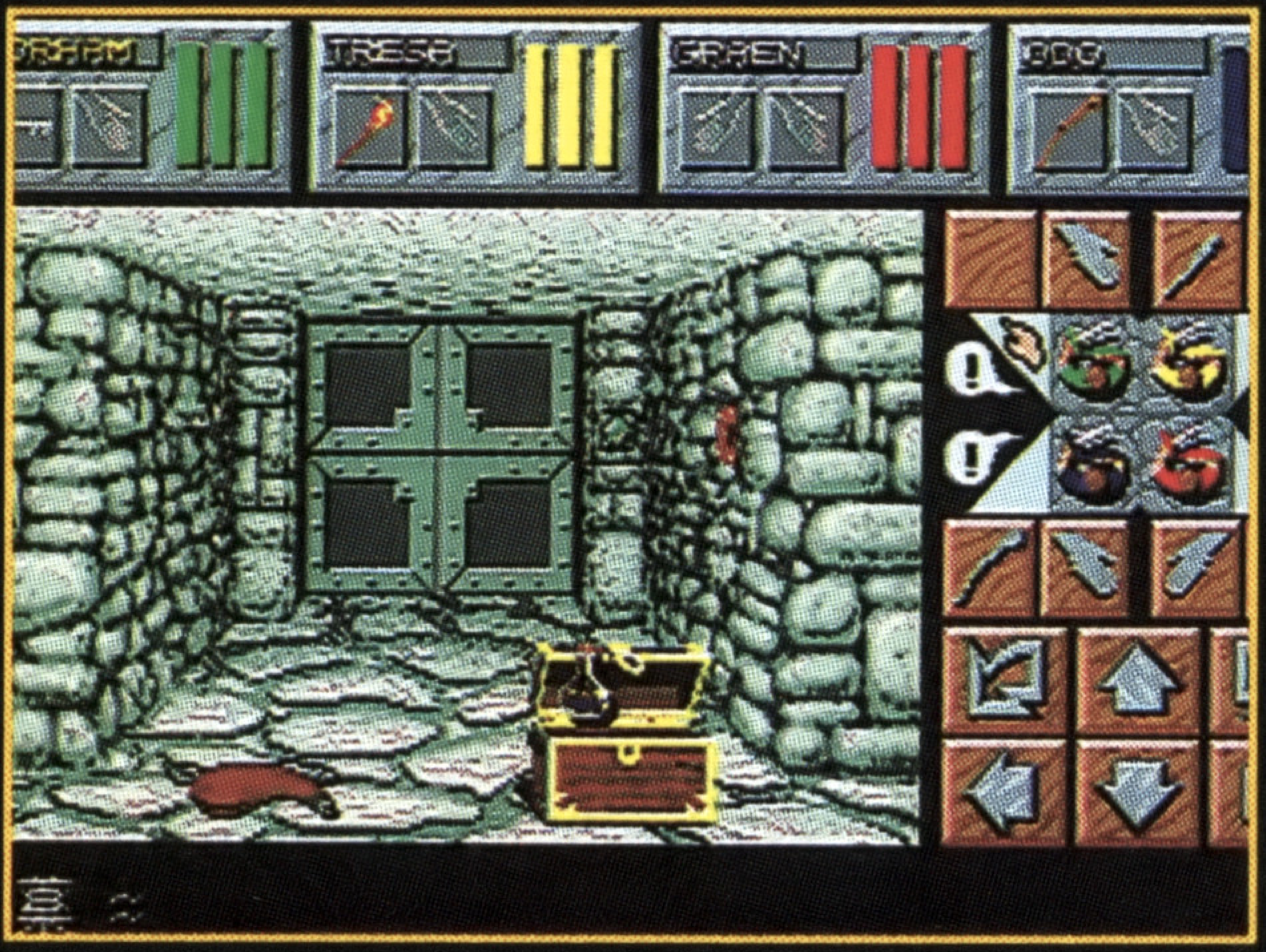
大きな物を動かす以外にも、向きを変えたり、奥にある物を引き寄せたりすることができます。例えば、テーブルの端にカーソルを持って行きＡボタンを押すと、テーブルの天板が回転し、向こう側の物を取ることができます。



箱と袋の取り扱い

箱を見つけた時、何が入っているかを確かめたいものです。そんな時は、箱の鍵の部分にカーソルを合わせＡボタンを押すと蓋が開き、中の物の出し入れをすることができます。再び、鍵の部分にカーソルを合わせてＡボタンを押して蓋を閉じることもできます。

袋は締め口の部分にカーソルを合わせてＡボタンを押して、物の出し入れをします。



攻撃の仕方

それぞれのメンバーの攻撃の手の枠は、各自が手に持っている攻撃用具を表示しています。攻撃を仕掛ける時には、まず、どのメンバーが、どの攻撃用具を使うかを決め、次に、その攻撃用具で、どのような攻撃行動を取るかを決定します。決定すると、自動的に攻撃が開始されます。また、攻撃の方向も指定することができます。

攻撃の手順

①攻撃を指示するメンバーの攻撃の手（「ゲーム画面の説明」P．９参照）にカーソルを合わせてＡボタンを押します。すると、画面の一部が攻撃メニューに変わります。

②もし、今向いている方向と違う方向に攻撃するのなら、勇者の左右に表示された矢印にカーソルを合わせてＡボタンを押して、勇者の向きを変えます。

③攻撃メニューには、①で選んだ攻撃の手ですることのできる攻撃行動が表示されています。その中から攻撃行動のひとつにカーソルを合わせてＡボタンを押すと、攻撃が開始されます。
攻撃メニューをキャンセルしたい場合は、右上の☒にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。

④攻撃中の手は表示が暗くなり、攻撃が終わるまでは、その手に攻撃を指示することはできません。しかし、もう片方の手や、他のメンバーは同時に攻撃することができます。手ごわい敵には、一人の力ではどうにもなりません。次々と攻撃を指示し、より有効な攻撃を行ってください。

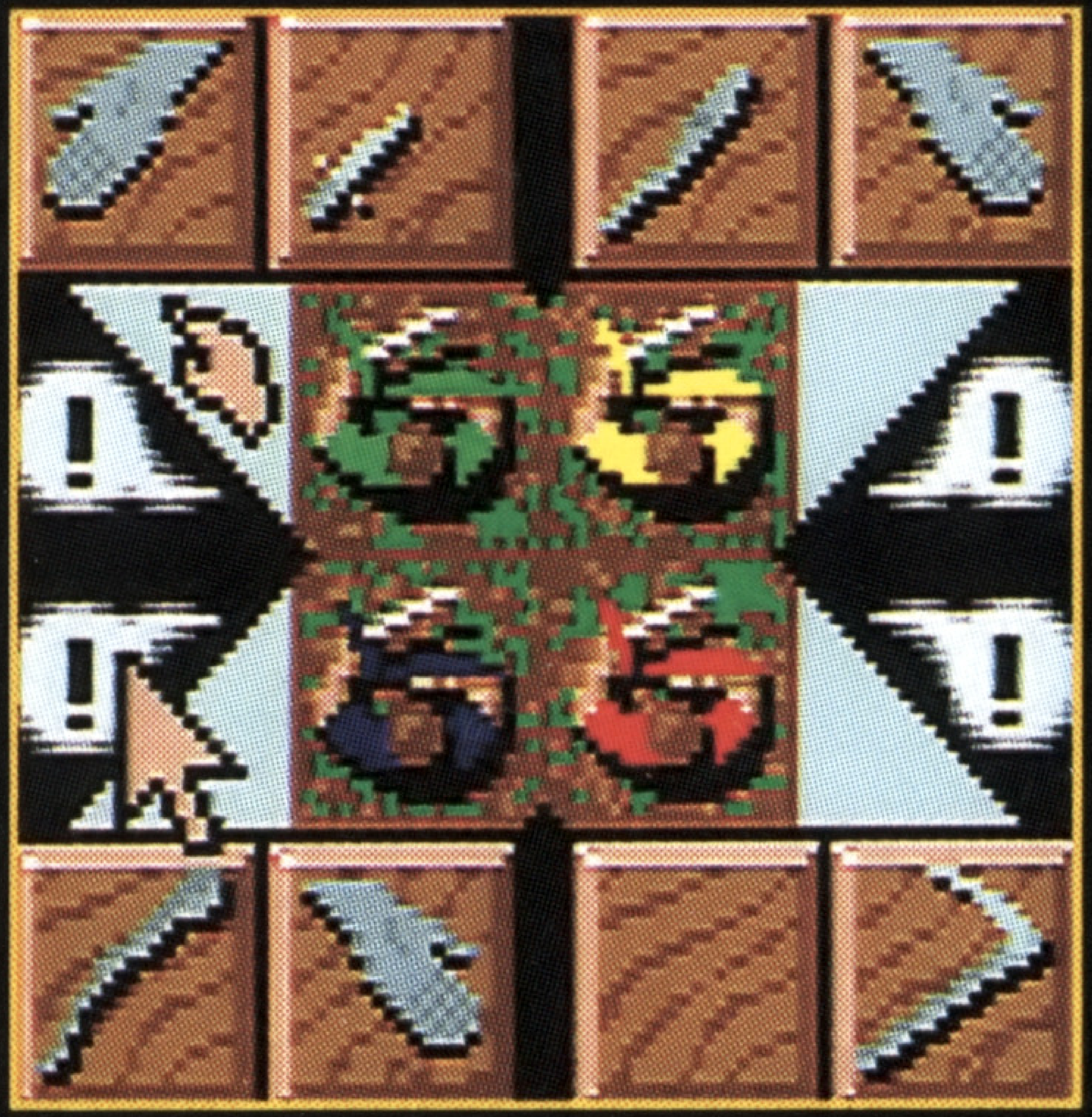
＊攻撃メニューを出したままでも、パーティーの移動はできます。
＊攻撃用具に魔法がかけられている場合には、攻撃メニューに、その魔法の呪文が表示されます。

魔法の使い方

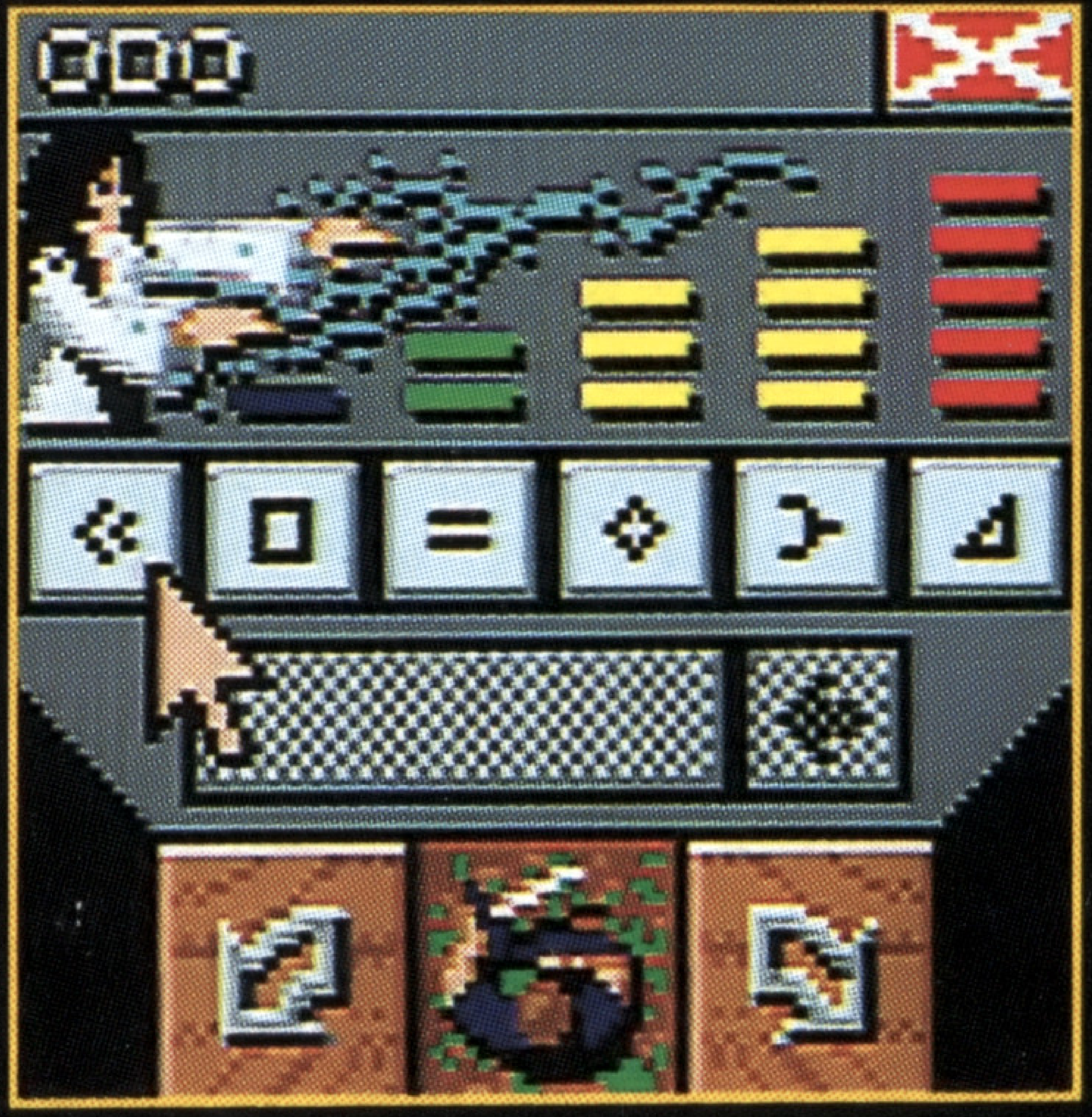
　どの勇者も、魔法を使うことができます。しかし、魔法を使えるようになるには、修行を積まなければなりません。魔法は体に蓄えられた魔法のエネルギー“マナ”を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。マナの量が少ない初心者は、低いレベルの魔法しか使うことができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの魔法が使えるようになっていくのです。

　魔法は呪文を唱えることで実行されます。そして、その呪文は“シンボル”という魔法の文字を並べて構成します。
　シンボルは、パワー、エレメント、フォーム、クラス／アライメントの４つの作用に大別され、各作用には６つのシンボルが存在します。その中でも魔法の威力を決定するパワー・シンボルはどの呪文にも必要で、その後には、さまざまな現象を起こすエレメント以下の作用のシンボルが並びます。また、呪文を構成するシンボルの数は２つから４つまでとさまざまです。

魔法の手順



①魔法の準備をする



②パワーシンボルを選ぶ

③エレメント以降のシンボルを選ぶ

①まず、これから魔法を使うメンバーの、魔法の準備（「ゲーム画面の説明」Ｐ．９参照）のマークにカーソルを合わせてＡボタンを押します。すると、画面の一部がシンボルメニューに変わります。

②最初のシンボルメニューに表示されているのは、パワー・シンボルです。力は左から右へと大きくなります。マナの少ない勇者は、大きなパワーのシンボルを選ぶことはできません。また、シンボルを選ぶだけでマナが消費されるため、次のシンボルを選ぶことができないこともあります。
メニューの中の、どれか１つのシンボルにカーソルを合わせＡボタンを押してパワー・シンボルを選びます。

③パワーシンボルに続くシンボルを次々と選ぶと、呪文の枠（C）に選んだシンボルが並べられて行きます。
シンボルを間違えて選んだ場合は、枠の右にある⇦（a）をカーソルを合わせてＡボタンを押してください。そのたびにシンボルが１つ消え、メニューも変化します。ただし、シンボルを選んだ時に消費したマナは元に戻りません。
シンボルメニューから抜け出したい時は、☒（b）にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。並べたシンボルは、そのままの状態です。

④シンボルを並べ終え呪文が完成したら、呪文の枠（C）にカーソルを合わせてＡボタンを押すことで魔法を使うことができます。
攻撃の場合と同じように、ここで勇者の向きを変えることができます。

持ち物画面の説明

勇者は、いろいろな物を持ち歩くことができます。持ち物を見たり、持ち物の出し入れには、持ち物画面を利用します。

持ち物画面の出し方

勇者の情報部分（「ゲーム画面の説明」Ｐ．９参照）にカーソルを合わせてＢボタンを押すと、その勇者の持ち物画面となります。

リーダーの持ち物画面は、カーソル位置に関係なく、Ｂボタンを押すだけで出すことができます。

持ち物画面からでも、他の勇者の情報部分にカーソルを合わせてＢボタンを押せば、いちいちゲーム画面にもどることなく、他の勇者の持ち物画面となります。

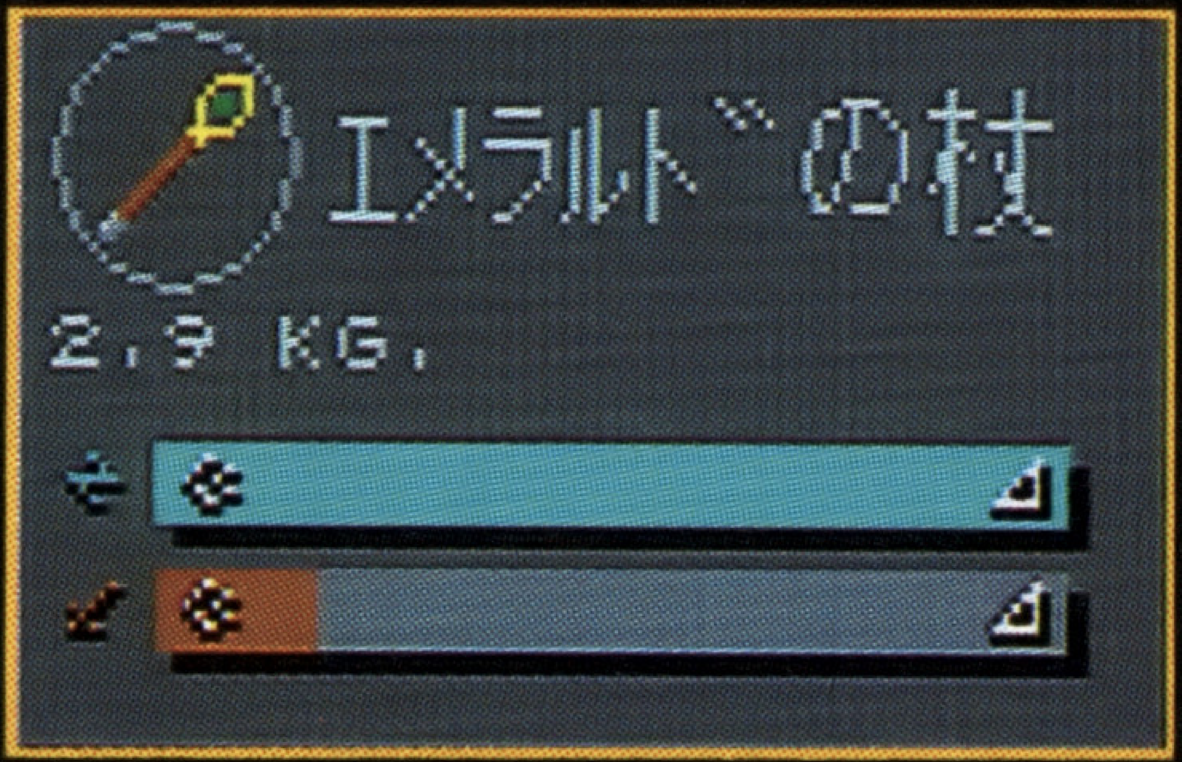
❶目

物を持ったカーソルをこの目の枠に合わせてＡボタンを押すと、その物の詳しい情報が表示されます。これは、Ａボタンを押し続けている間だけ表示されます。武器 や薬の情報は、その強さが棒グラフとして表示されます。⚔は武器や防具の強さ、◡は飛び道具の強さ、士は薬の強さ、ϟは魔法の効力を表します。

物を持っていない手のカーソルを目に合わせてAボタンを押すと、その勇者の能力値が表示されます。勇者の能力値に変化があると目が赤くなります。

＊棒グラフ＊

武器や薬などを目の枠に合わせてAボタンを押すと、それらの強さなどが棒グラフになってあらわれます。



	武器や防具などの強さを表します。
	矢や手裏剣など、飛道具の強さを表します。
	薬の強さを表します。
	魔法の力を持った武器や杖などの残りの効力を表します。

②口

物を持ったカーソルを口に合わせてAボタンを押すと、その物を食べたり飲んだりします。もちろん、食べられる物しか食べません。

③右手／左手

箱、袋やマネーボックス、または魔法の地図など、手に持ってからでないと、利用できない物もあります。また、弓を使う時は、弓と矢のそれぞれを両手に持たせてください。

④頭、⑤首、⑥胸、⑦腰、⑧足

これらは、服や防具を体に装着させるための枠で、その部分に合った物しか着けられません。
また、負傷すると枠の色が赤に変わります。ケガは治療の薬を飲むと治ります。

⑨ポーチ

細かい物をしまうのに便利なポーチです。

⑩バックパック

何でもかんでも、17個までの物がしまえるバックパックです。

⑪矢立て
ここに矢を入れておけば、弓を使う時には、自動的に矢が手に補給されます。ただし、最初の１矢は手に持たせておかなければなりません。
飛び道具以外の武器は、左上の１マスにしか置けません。

⑫食料と水
勇者の空腹と渇き程度を表わす棒グラフです。食料や水が不足すると棒グラフの色が黄色や赤に変わり、そのままだと死んでしまうこともあります。
また、毒に冒されている時には、それを教えてくれます。

⑬ヘルス、スタミナ、マナ
３つの体調を、画面の上部に表示される棒グラフよりも詳しく表示します。数値は「現在の値／現在の最高値」を表わします。勇者のレベルが上がると、それぞれの体調の最高値も上がります。

⑭ロード
勇者が持ち歩いている装備の重さで、「現在の装備の重量／持ち歩ける最大重量」をキログラムで表わします。重量超過すると文字が赤くなり、歩く速度が遅くなります。パーティーの速度は、遅いメンバーに合わされてしまうので注意しましょう。

⑮ＺＺＺ
ここにカーソルを合わせてＡボタンを押すと、パーティー全員が眠りにつきます。睡眠は、ヘルス、スタミナ、マナの３つを回復させる、いちばん手っ取り早い方法でしょう。Ａボタンを押すか敵の襲撃を受けると目覚めます。

⑯X
ここにカーソルを合わせてＡボタンを押すと、ゲーム画面に戻ります。Ｂボタンを押すだけでも、ゲーム画面にもどれます。

⑰セーブ
ここにカーソルを合わせてＡボタンを押すと、ゲームが一時停止しセーブメニュー画面に変わり、ゲームをセーブすることができます。（詳しくは「ゲームのセーブ／ロード」Ｐ．２７参照）

勇者の持ち物

物の出し入れ

メンバーの間での持ち物のやり取りは、かなり自由に行えます。例えば、メンバーAの持ち物をメンバーBの持ち物にするには、メンバーAの持ち物画面を出し、物をカーソルに持った後で、そのカーソルをメンバーBの体力を示す棒グラフに合わせてAボタンを押す方法と、物を持ったカーソルをメンバーBの個人情報の部分に合わせてBボタンを押してメンバーBの持ち物画面を出してからしまう方法の２つがあります。

箱と袋

箱は、ゲーム画面でも中身を出し入れできますが、もっと便利に使う方法があります。

箱を手に持ち、箱が表示された攻撃の手にカーソルを合わせてAボタンを押します。すると、画面の一部に箱の中身が全て表示され、出し入れができるようになります。また、この方法は持ち物画面、ゲーム画面どちらでも使用できます。右上のⓍにカーソルを合わせてAボタンを押すと、箱の蓋が閉ります。

袋も箱と同じ操作で物の出し入れができます。

マネーボックス

マネーボックスも、箱などと同じ操作で利用します。入れたコインは中で分類されます。

マネーの価値

高	青宝石	（＝赤宝石４個）
↑	赤宝石	（＝緑宝石４個）
	緑宝石	（＝金貨４枚）
	金貨	（＝銀貨４枚）
↓	銀貨	（＝銅貨４枚）
低	銅貨	

魔法のマップ

マップは全部で４種類です。通常、マップの上方はパーティーの前方を示すため、パーティーが方向転換すればマップも連動して変化します。また、マップには、さまざまな情報が書き込まれています。マップ上では、細かい突起や点であっても、ゲームにとっては重要なことかも知れません。マップを良く見て、注意深く進むことが大切でしょう。

魔法のマップを開くと、それだけでマナを消費します。マナが不足するとマップが見にくくなります。

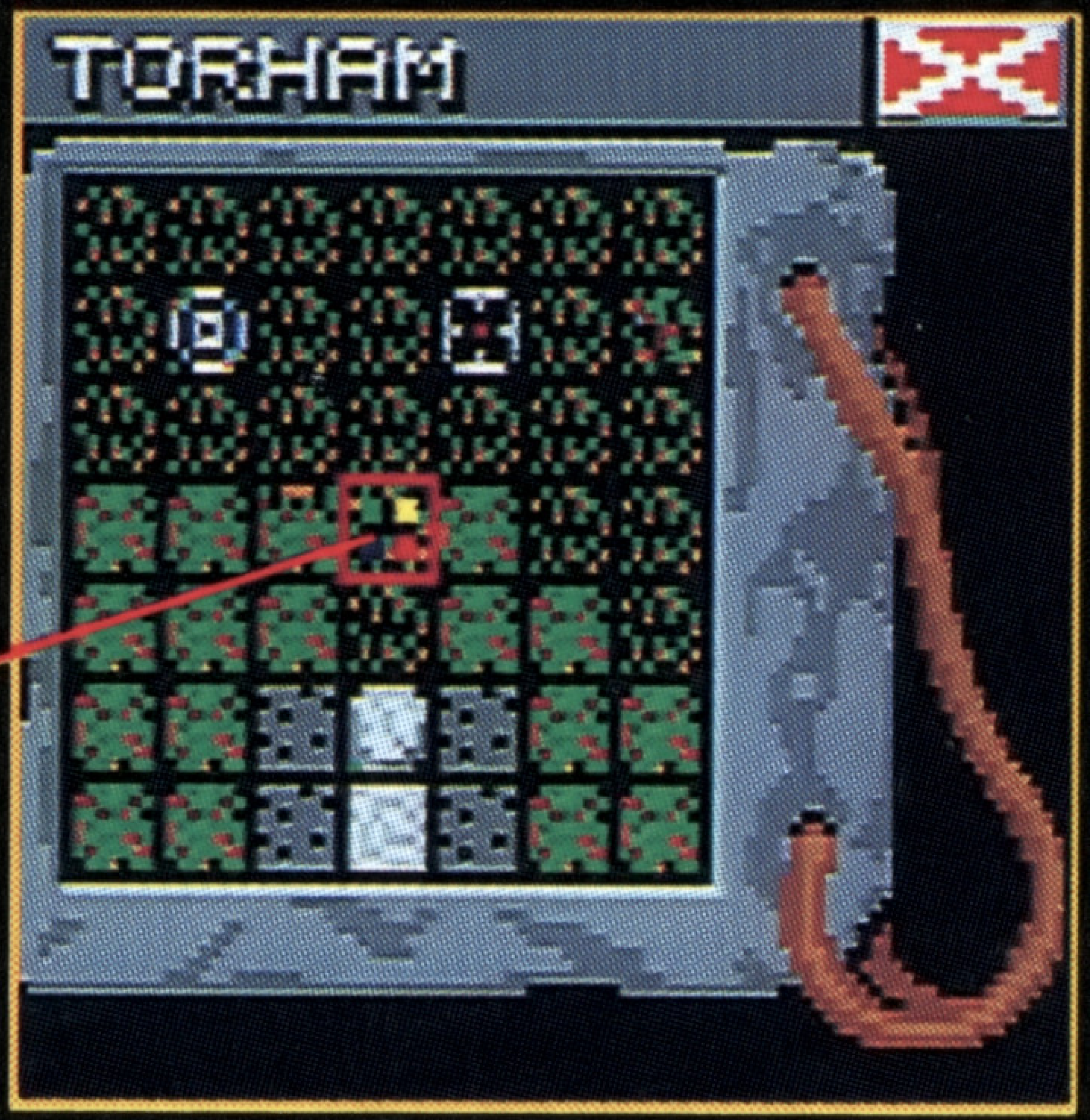
マップの使い方

魔法のマップを使うときは、マップを手に持ち、その攻撃の手にカーソルを合わせてＡボタンを押すと、マップが開きます。

魔法の機能が付いたマップで、その機能を使う時は、シンボルの書かれたボタンにカーソルを合わせてＡボタンを押します。もう一度ボタンを押すと使用を止めます。また、違う機能を同時に使うことができます。

マップ

このマップは、ゲームの初期段階で手に入れることができます。特別な機能はありませんが、とても有効な持ち物となるでしょう。



パーティーの現在地　：マップの上方が、パーティーの前方となります。

マジックマップ

目には見えない、さまざまな情報を知ることができるマップです。

各機能を使う時は、ボタンにカーソルを合わせてAボタンを押します。使用を止めたい時には、もう一度ボタンを押してください。また、各機能を併用することもできます。

❶パーティーの現在地　：通常はマップの上方がパーティーの前方となります。
❷ (クー) クリーチャー：クリーチャーの所在を知ることができます。
❸ (ロス) トラップ　：隠されたトラップ(罠)を知ることができます。
❹ (ディン) 魔法　：魔法現象が起こっている場所を知ることができます。
❺ (ネタ) 固定　：パーティーの動きとの連動を止め、マップを固定します。

スカウト・マップ

このマップには、スカウトミニヨンを発生させ、これを偵察に出すことで、先のようすを知ることができる機能が付いています。

❶パーティーの現在地　：通常は、マップの上方がパーティーの前方となります。
❷偵察　：スカウトミニヨンを偵察に出して、そのようすをマップ上で知ることができます。
❸ (クー) クリーチャー：クリーチャーの所在を知ることができます。
❹ (ロス) トラップ　：隠されたトラップ(罠)を知ることができます。
❺ (ディン) 魔法　：魔法現象が起こっている場所を知ることができます。
❻ (ネタ) 固定　：パーティーの動きとの連動を止め、マップを固定します。

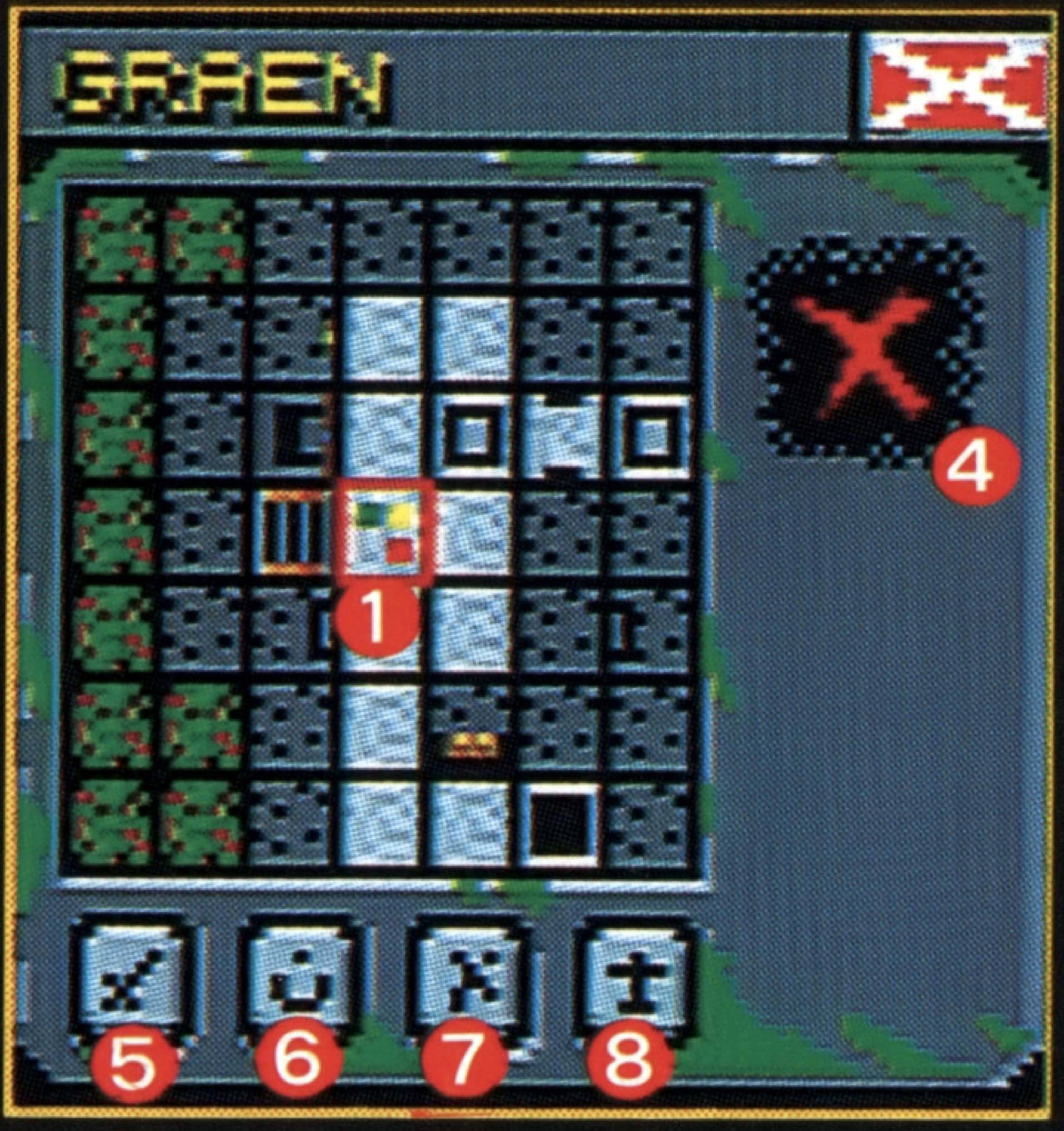
偵察機能の使い方

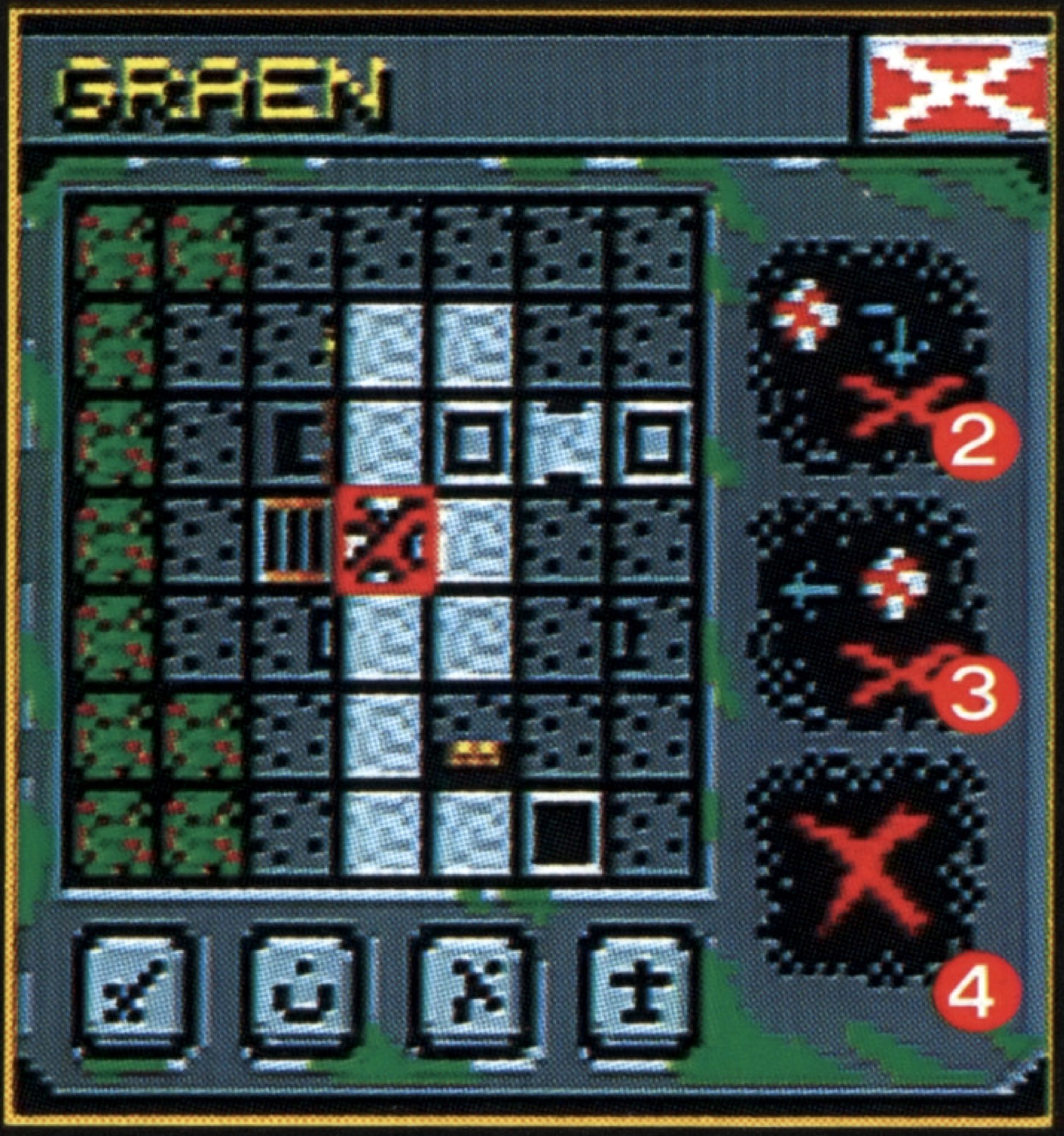
①「偵察」ボタンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、あなたの代わりとなって偵察を行う、スカウトミニヨンが現れます。
②マップ上のある１マスにカーソルを合わせてAボタンを押すと、そこに赤い×がマークされ、スカウトミニヨンは、そのマークへと飛んで行きます。
③次々に赤い×のマーキングを繰り返すことで、離れた場所のマップを見ることができます。
④偵察を終わらせる時には、もう一度「偵察」にカーソルを合わせてAボタンを押します。

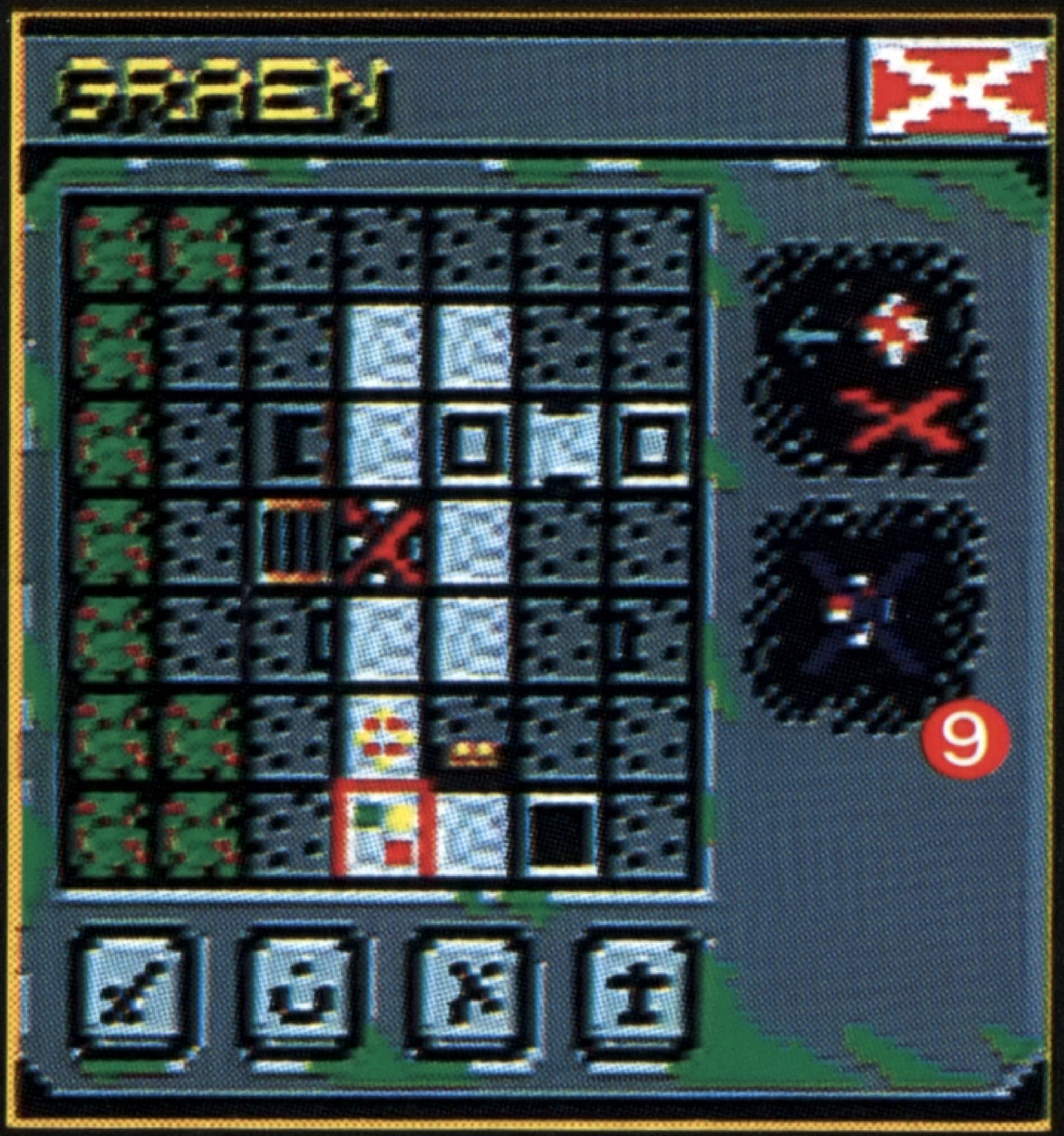
＊スカウトミニヨンは、壁や鍵の掛かっている扉の向こう側へは、行けません。
＊階段や梯子にカーソルを合わせてAボタンを押すと別の階へ移動します。

ミニヨン・マップ

このマップには、キャリーミニオンまたはフェッチミニヨンを発生させ、これに物を遠くへ運ばせたり、遠くの物を持ってこさせたりすることができる機能が付いています。







❶パーティーの現在地：通常は、マップの上方がパーティーの前方となります。
❷キャリー　：キャリーミニヨンを使い、物を×印の場所まで持って行かせます。
❸フェッチ　：フェッチミニヨンを使い、×印からパーティーのいる場所へ、物を持って来させます。
❹マーキング　：パーティーの現在地点に×印を付けます。

⑤ ⚔(クー) クリーチャー：クリーチャーの所在を知ることができます。
⑥ ◡(ロス) トラップ　　：隠されたトラップ(罠)を知ることができます。
⑦ 乄(ディン) 魔法　　：魔法現象が起こっている場所を知ることができます。
⑧ 十(ネタ) 固定　　　：パーティーの動きとの連動を止め、マップを固定します。
⑨ ミニヨンを消す　　：キャリー／フェッチミニヨンを消します。

キャリー機能の使い方

パーティーから離れた場所に、ミニヨンを使って物を持って行かせる機能です。ただし、その場所は、パーティーが過去に行ったことがあり、前もって印を付けた所に限ります。

①物を持って行かせる地点に×印を付けてキャリーの準備をします。「マーキング」ボタンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、現在、パーティーがいる　地点に×印が付きます。
②パーティーが移動して×印から離れたところで、持って行かせる物をパーティーの目の前に置きます。
③「キャリー」ボタンにカーソルを合わせてAボタンを押します。すると、キャリーミニヨンが現れ、目の前に置かれた物を印の地点まで運びます。

フェッチ機能の使い方

パーティーから離れた場所に置いた物を、ミニヨンを使って持って来させる機能です。当然、その地点には事前に物を置いておかなければなりません。

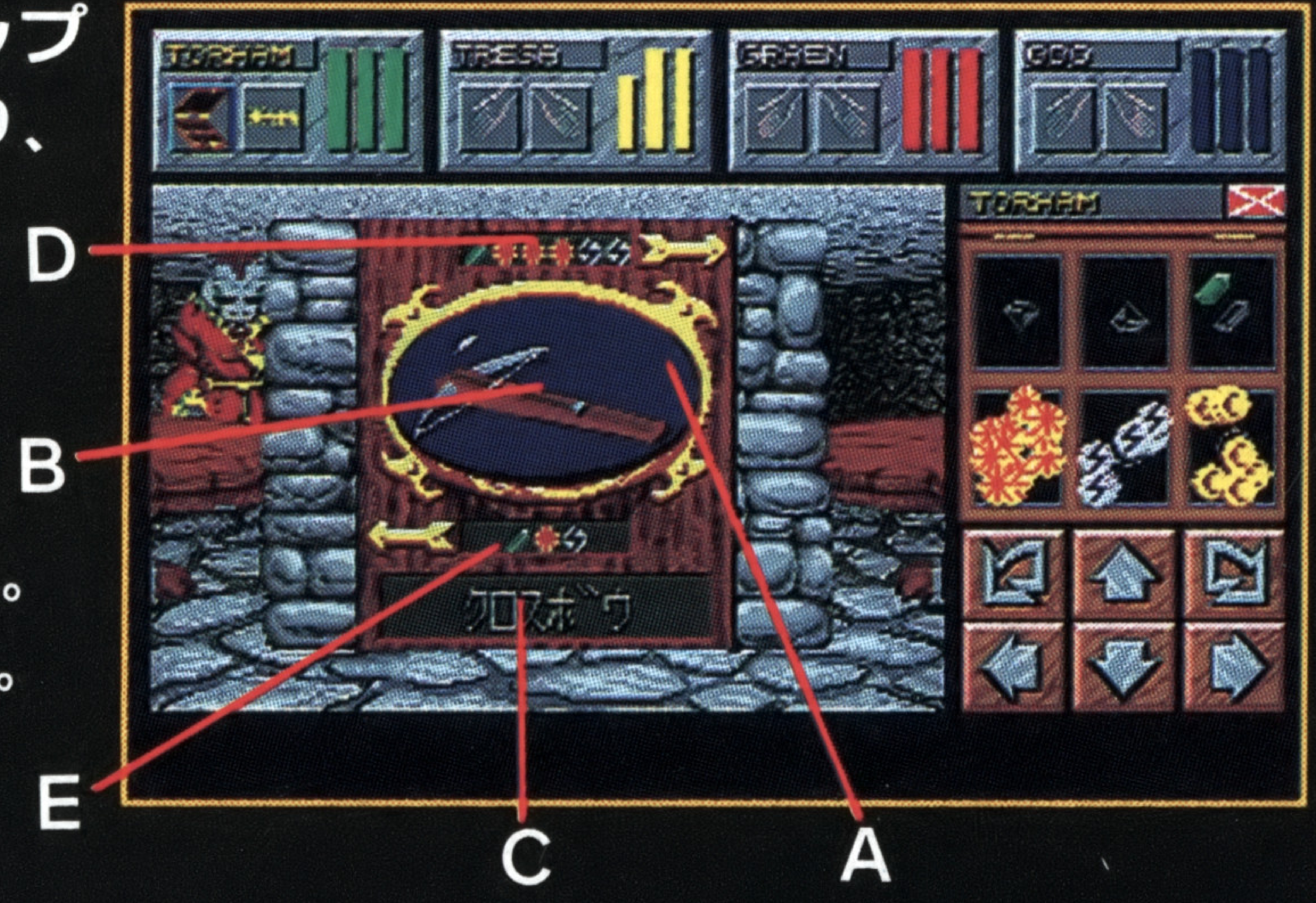
①キャリーの場合と同じように、持って来させたい物を置いた地点で、そこに「マーキング」で×印を付けます。
②パーティーが移動して×印から離れたところで、「フェッチ」ボタンにカーソルを合わせてAボタンを押すと、フェッチミニヨンがパーティーのいる場所まで物を運んできます。

＊機能のボタンを押した後で、実行そのものをキャンセルすることはできませんが、逆の機能のボタンを押すことで、元のままの状態に戻すことができます。
また、実行の途中でミニヨンを消すこともできます。しかし、その時に運んでいた物は、途中で落とされてしまいます。
＊ミニヨンで運べる物は、主に武器や防具です。

ショップでの買物

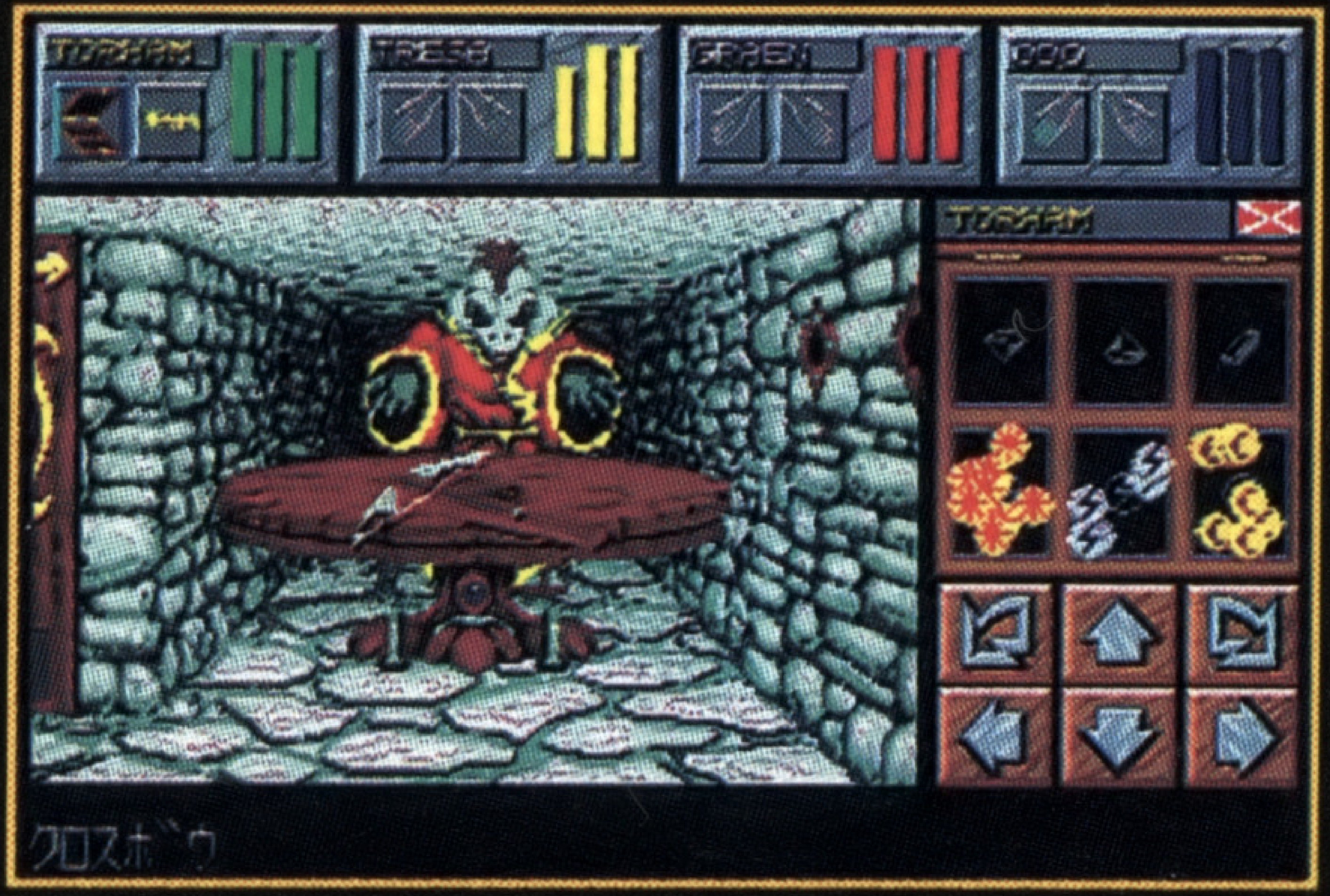
ゲームの中には、さまざまな種類のショップが存在し、それらのショップで物を売ったり、買ったりすることができます。

（A）ショップのショーウィンドウ
（B）商品
（C）商品名
（D）購入価格：買う時には、右のテーブルへ行きます。
（E）売却価格：売る時には、左のテーブルへ行きます。



購入の仕方

①ショーウィンドウにカーソルを合わせてAボタンを押すと、商品の表示が変わりますので、買いたい商品を選んでください。。
②買いたい商品が決まったら、ショーウィンドウにその商品を表示させたまま、右のテーブルに移動します。
③購入価格に見合った金額のマネー（おつりが発生してもかまいません）をテーブルの上に置きます。この時、マネーボックスを手に持ち、開いておくと便利です。
④支払った金額が不足していなければ、ショップの主がテーブルを回転させて、商品をこちらへ渡します。おつりがあれば同時に渡されます。



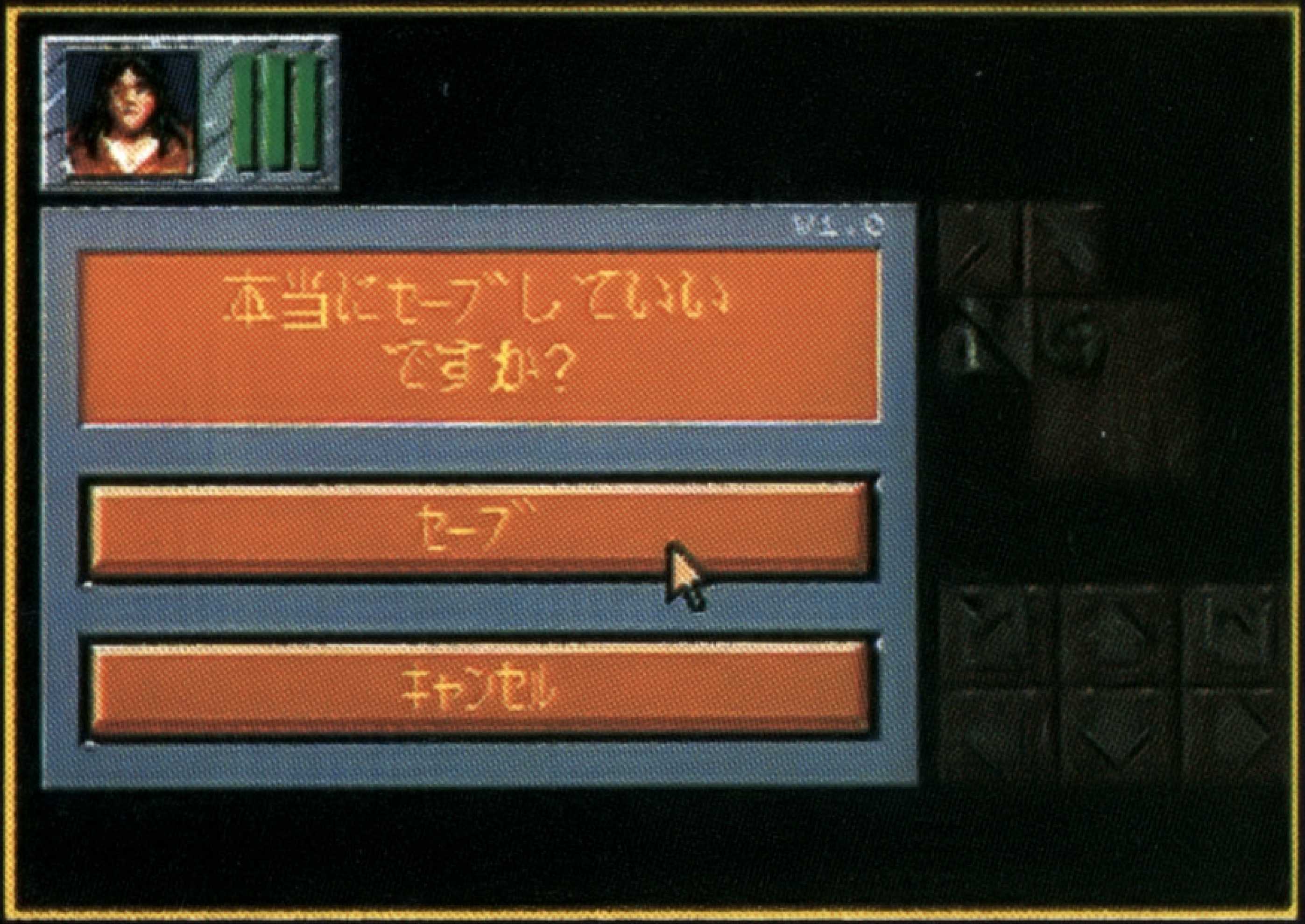
売却の仕方

①購入の時と同じようにショーウィンドウを見て、商品を売る場合の価格を確認しましょう。
②左のテーブルに行き、売りたい物をテーブルの上に置きます。この時、マネーボックスをテーブルに置くと、少額マネーを高額マネーに両替してくれます。
③ショップの主が、物と引き換えにマネーを支払ってくれます。そのショップで扱っている物しか買い取りません。

ゲームのセーブ/ロード

ゲームの途中経過をセーブ（保存）しておけば、いつでも、そのデータをロードして、ゲームの続きをプレイすることができます。

セーブ

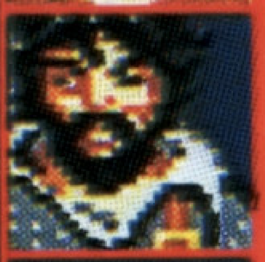


①だれかの持ち物画面を出し、右上のディスクマークにカーソルを合わせてAボタンを押します。
②セーブ画面となりますので、セーブを実行したい場合は「セーブ」に、セーブしたくない場合は「キャンセル」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。セーブが終了すると、もとの持ち物画面となります。
＊セーブできるデータは１つだけで、最後にセーブしたものだけが保存されます。

ロード

①ゲーム初めのメインメニューで「Ｒｅｓｕｍｅ」にカーソルを合わせてAボタンを押します。
②ロードが終了すると、ゲームスタートの確認が問われます。「ＯＫ」にカーソルを合わせてAボタンを押してください。
＊ロードはメインメニューでしかできません。ゲーム途中でのロードができませんので注意してください。

16人の勇者

	名前		ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者
	TORHAM ZED	トーハム・ゼット	83	77	14	50	3	1
	**ALIAI** Moon	アリアイ	65	75	12	46	1	1
	ANDERS Light Wielder	アンダース	28	47	36	37	0	2
	BANE Blade Cleaver	ベイン	91	80	3	50	4	0
	CLETUS	クリータス	100	70	5	58	3	2
	CORDAIN Dawn Keeper	コーデイン	57	68	22	38	2	0
	EQUUS	エッカス	95	85	2	57	1	3
	GRAEN Ozbor	グレイン	35	47	40	38	0	1
	HET Farvil	ヘット	32	47	33	38	0	2
	JAROD Nightwuelder	ジェロッド	62	85	20	40	0	2
	KOL Del Tac	コー	94	36	0	56	3	2
	ODO Alu Kailo	オド	60	55	24	54	2	0
	SAROS Shadow Follower	サロス	72	50	29	40	0	0
	SERI Flamehair	セリ	43	72	32	34	0	0
	TRESA Vulpes	トレッサ	47	67	17	48	0	3
	UGGO The Mad	ウーゴ	88	65	10	54	3	2

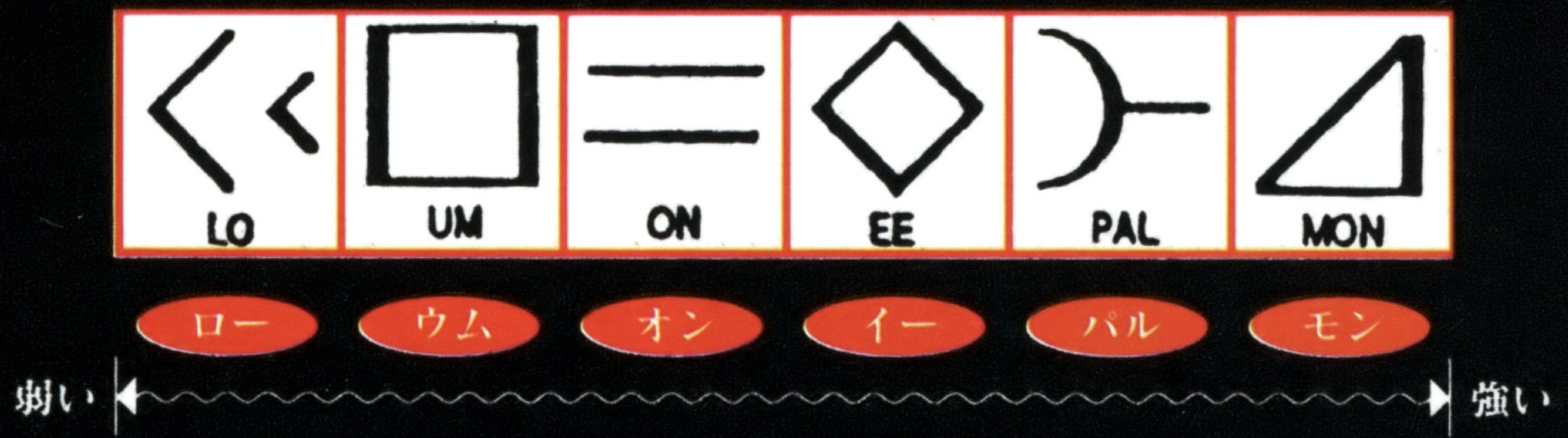
僧侶	魔法使い	強さ	機敏さ	知恵	生命力	耐魔法力	耐火性	持ち物
2	2	49	53	54	45	30	38	金貨×3 銀貨×1 緑宝石×1 短剣 皮チョッキ 皮ズボン スウェード·ブーツ 水袋
1	1	45	45	48	42	40	40	金貨×2 銀貨×3 うろこの鎧 皮ズボン スウェード·ブーツ
0	3	33	59	45	55	55	30	金貨×1 銀貨×1 ファイン·ガウン うろこの脚絆 皮ズボン たいまつ
0	0	50	58	39	49	30	30	つるぎ 皮チョッキ 皮ズボン
0	0	60	30	32	50	40	63	金貨×1 皮ズボン 棍棒 灯の護符
3	1	35	40	42	40	55	59	マネーボックス（金貨×2 銀貨×1） うろこの鎧 皮ズボン 皮ブーツ レイピア
0	0	58	30	36	50	30	32	マネーボックス（金貨×2 銀貨×1 銅貨×2） 鎧 木製楯 ファイン·ガウン 皮ブーツ
2	3	35	52	60	33	48	33	金貨×1 ローブ ファイン·ガウン 皮ズボン 皮サンダル
3	0	35	49	53	38	47	44	金貨×3 銀貨×3 黒い上着 騎士のマント スウェードブーツ
0	3	37	59	52	40	52	33	金貨×1 皮ズボン
0	0	57	58	35	49	42	38	金貨×4 棍棒 青色ズボン
3	0	55	30	41	44	35	40	金貨×1 銀貨×1 空フラスコ 水袋 すね肉 マント 青色ズボン 皮サンダル 杖
1	4	37	45	55	38	45	45	金貨×1 銀貨×1 暗黒のマント 皮ズボン 杖
4	1	30	46	51	45	42	50	銀貨×3 銅貨×3 ベスト 長衣 皮サンダル
0	2	47	54	42	31	35	47	銀貨×3 バンダナ 黒い上着 黒いスカート 魔法の護符 皮ブーツ
0	1	55	37	30	47	52	30	銅貨×7 うろこの鎧 青色ズボン 棍棒

魔法の一覧

PRIEST SPELLS 僧侶の呪文

YA			スタミナ·ポーション	スタミナを回復させる秘薬モンを作る
YA	IR		シールド·スペル	クリーチャーの呪文の攻撃のダメージを軽減させるシールドを作だす
YA	IR	DAIN	プロテクト·シールド	勇者たちを魔法の攻撃から守るシールドを作る
YA	BRO		シールド·ポーション	クリーチャーの物理的な攻撃から身を守る防御の薬、秘薬ヤーを作る
YA	BRO	DAIN	ウィズダム·ポーション	一時的に知恵を上昇させる秘薬デインを作る
YA	BRO	NETA	ヴァイタリティー·ポーション	一時的に生命力の上限を上げ、ヘルスの回復するスピードを増す秘薬ネタを作る
VI			ヘルス·ポーション	ダメージを受けたヘルスを回復させる秘薬ヴィーを作る
VI	BRO		キュア·ポーション	毒消しの薬、対ヴェン秘薬を作る
OH	BRO	ROS	デスクタリティー·ポーション	一時的に機敏さを増す秘薬ロスを作る
OH	EW	KU	ストレングス·オーラ	勇者たちの強さを一時的に増す
OH	EW	ROS	デクスタリティ・オーラ	勇者たちの機敏さを一時的に増す
OH	EW	DAIN	ヴィズダム・オーラ	勇者たちの知恵を一時的に増す
OH	EW	NETA	ヴァイタリティー・オーラ	勇者たちの生命力を一時的に増す
FUL	BRO	KU	ストレングス・ポーション	一時的に強さが増す秘薬クーを作る
FUL	BRO	NETA	ファイヤー・シールド	炎や熱を防御するシールドを作り出す
DES	IR	SAR	ダークネス	闇を作り出す
ZO	EW	ROS	ポーター・ミニヨン	魔法によってつくられる生物（ミニヨン）が勇者たちの代わりに物を運んでくれる
ZO	FW	NETA	ガード・ミニヨン	魔法によってつくられる生物（ミニヨン）が勇者たちのつくられた場所に留まり近づく敵を攻撃する
ZO	BRO	ROS	リフレクト・スペル	勇者たちの前に壁を創り、相手の魔法をはね返す
ZO	BRO	RA	マナ・ポーション	マナを回復させる秘薬イーを作る

POWER SIMBOLS

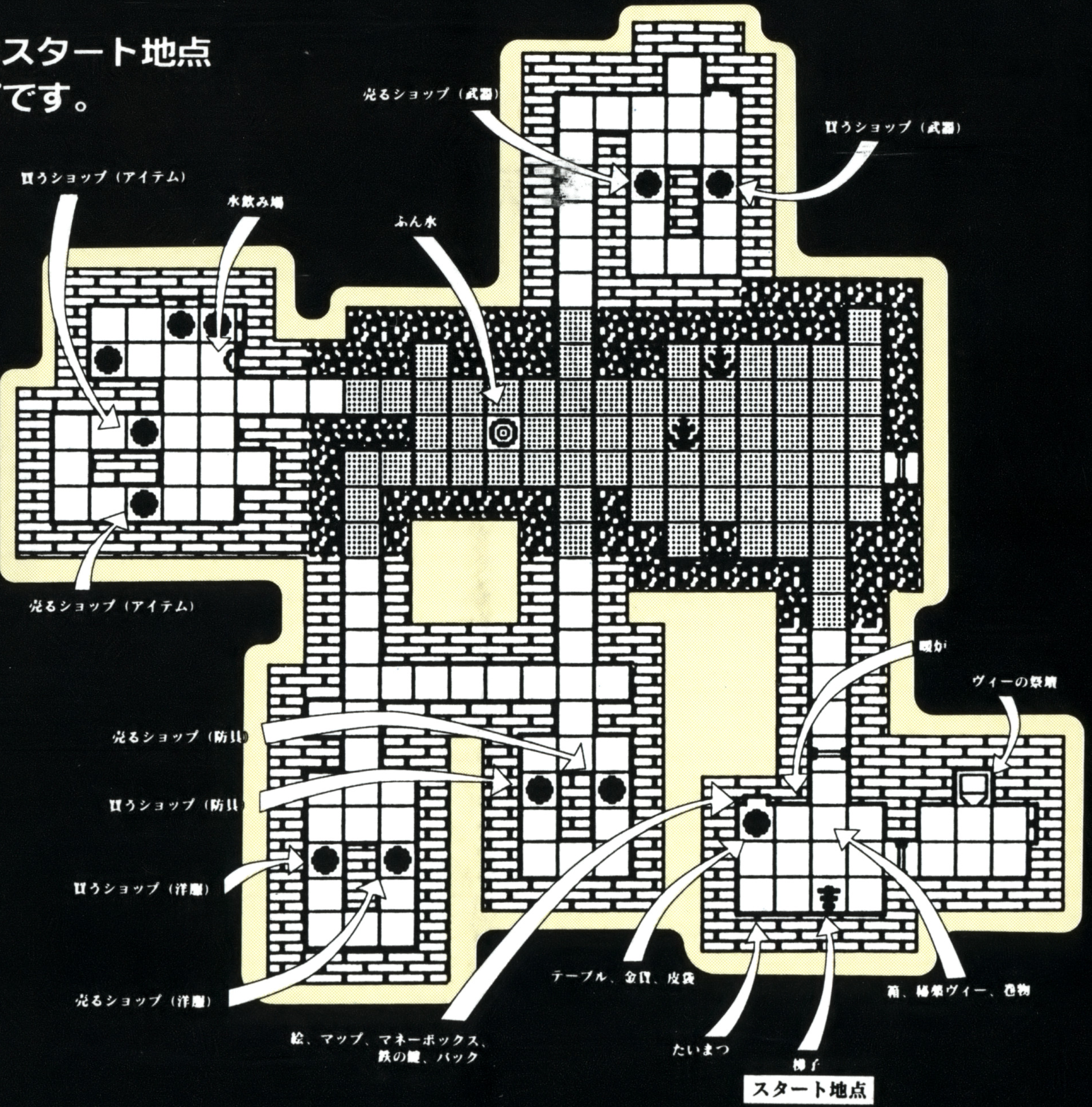


WIZARD SPELLS 魔法使いの呪文

YA	EW		マジック·マーカー	目印として使える魔法の石を作り出す
OH	VEN		ポイズン·クラウド	毒の霧を作り、クリーチャーに投げつけてダメージを与える
OH	IR	ROS	ディストオート·タイム	真実の時間を偽り、勇者の動きを早くする。
OH	EW	SAR	インヴィジビリティー	勇者たちを透明にし、クリーチャーの追撃を免れる
OH	KATH	KU	プッシュ	勇者たちの力では押すことのできない物を魔法で押す
OH	KATH	ROS	プル	勇者たちの力では引くことのできない物を魔法で引く
OH	KATH	RA	ライトニング·ボルト	稲妻を発生させ、クリーチャーのダメージを与える
OH	IR	RA	ライト	光のエネルギーを空中に漂わせ、周りを明るくする
FUL			マジック・トーチ	魔法の灯を作り、行く手を照らし出す
FUL	IR		ファイヤー・ボール	炎のエネルギーを相手にぶつける攻撃呪文
DES	VEN		ポイゾン・フォウ	毒の矢を作り、相手に放ち毒のダメージを与える
DES	EW		ハーム·ノンマテリアル	実態を持たない相手に対する攻撃の呪文
ZO			ドア・オープン	魔法によりドアを開ける呪文
ZO	EW	KU	アタック・ミニヨン	魔法によってつくられる生物（ミニヨン）がクリーチャーを探し出し、攻撃する

旅立ちのマップ

このマップはスタート地点
周辺のマップです。



ワンポイント・アドバイス

●敵との戦いは側面、背後に回り込め！ ●落ちている物は必ず手に取って調べてみよう！
●怪しいと感じたら触って調べてみよう！ ●怪我をしてしまったら必ず薬を使って治そう！
●こまめにセーブをしよう！

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

●キズつけないで
ディスクにキズをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどをはらないでください。

●保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●ゲームで遊ぶときは
ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10〜20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは
レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

健康上のご注意
ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

MEGA-CDディスクは、メガ-CD専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

Dungeon Master II
SKULLKEEP

お願い

誠に恐れいりますが、ゲームに関するご質問は封書でお願いいたします。
質問事項を紙に詳しくお書き頂き、返信用封筒（あなたのお名前、ご住所を書いて80円切手をお貼り下さい）を同封して、下記までお送り下さい。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクターエンタテインメント株式会社
「ダンジョン・マスターⅡ スカルキープ メガCD」質問係

ビクターエンタテインメント株式会社

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

© 1993 SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL.
© 1994 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

この商品は株セガ・エンタープライセスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076/4,026,555; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396/82-205605 (Pending)

T-60144